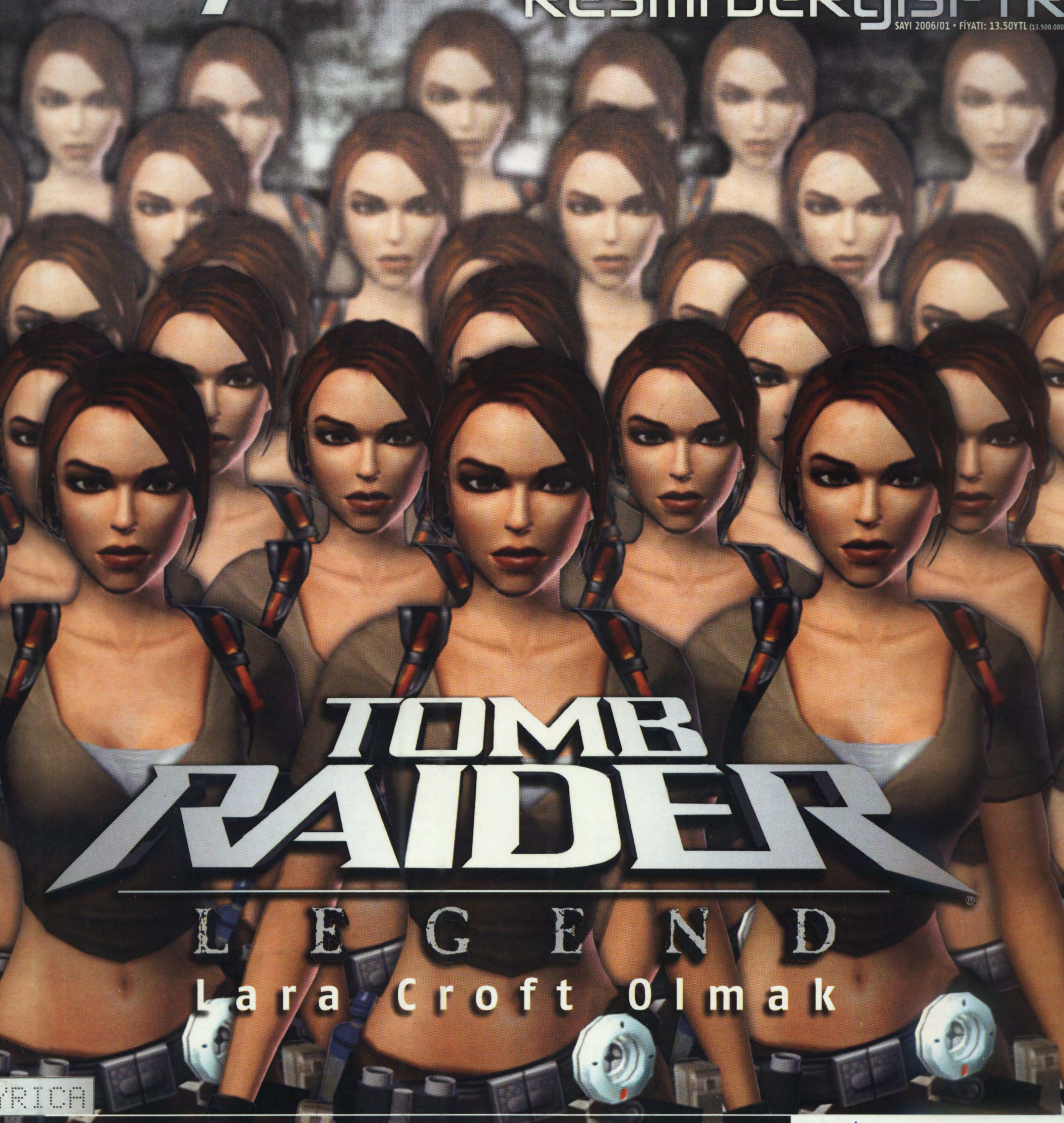
NYANIN EN ÇOK SATAN PLAYSTATION®2 DERGİSİ

PlayStation® 2 RESMİ DERGİSİ-TR

SAYI 2006/01 • FİYATI: 13.50YTL (13.500.000



TOMB RAIDER LEGEND

Lara Croft Olmak

YRICA

RCRAFT: GHOST > ROGUE TROOPER > TOURIST TROPHY > DRIVER PARALLEL LINES
GODFATHER > SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT > HITMAN: BLOOD MONEY > GUITAR HERO
SIMS 2 PSP > CHAMPIONSHIP MANAGER PSP > WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006 PSP
5'İN EN İYİ 20 OYUNU > TOCA3 / TEST SÜRÜŞÜ > BLU-RAY > MÜEBBET MUHABBET

KIBRIS FİYATI: 16.50 YTL (16.500.000 TL

VOGELBURDA

RetroFili

Herkes DVD VIDEO™ Alacak!



19.99 YTL

KDV dahil önerilen perakende satış fiyatı

BİLGİ: www.tiglon.com.tr | Buena Vista Home Entertainment | BBC | UNIVERSAL | PRA films | Pinema | NICKELODEON | TIGLON®

VOGELBURDA

layStation®2 RESMI DERGISI-TR

EL YAYIN YÖNETMENİ
n Akkol, sakkol@level.com.tr

UMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
Akyıldız, firat@ps2dergisi.com
Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul

ÖR
kça, elif@ps2dergisi.com

BEST YAZARLAR
Burak Beder, abb@ps2dergisi.com
Durmazel, cenkerdem@ps2dergisi.com
Namlı, enamli@ps2dergisi.com
m Uygan, erdemcenk@ps2dergisi.com
n Başaran, hbasaran@ps2dergisi.com
met Kentel, mehmet@ps2dergisi.com
r İklim Demir, odemir@ps2dergisi.com
Şentuna, tsentuna@ps2dergisi.com
Akkoç, rocko@ps2dergisi.com
Öncel, uoncel@ps2dergisi.com
an Turan, vturan@ps2dergisi.com

TRATÖR
n Fıçıcı, kaan@crea-factory.com

FİK TASARIM
ep Bilmez, zeynep@ps2dergisi.com

EL MÜDÜR
nann W. Paul

EL MÜDÜR YARDIMCISI
e Özerdem

ANS MÜDÜRÜ
n Aldemir

KLA İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
n Çar

ARLAMA MÜDÜRÜ
m Cenker

NE SATIŞ MÜDÜRÜ
Bozyayla

NE SERVİSİ
Cinek, Nihan Özkasap

ITIM MÜDÜRÜ
Cenker

ITIM ASİSTANI
met Çil

TİM KOORDİNATÖRÜ
ay Tekatan

EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
NA SAHİBİ
nann W. Paul
Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul

EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
LAM GRUBU

Ş MÜDÜRÜ
r Okumuş, oguler@vogel.com.tr

LAM MÜDÜRÜ
Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

TERİ TEMSİLCİSİ
en Aliyagiç, ozdena@vogel.com.tr

LAM TRAFİKERİ
r Kına, aynur@vogel.com.tr

BAA ADRESİ
Matbaacılık Ltd. Şti.
yi Bulvarı 3. Bölge 6. Cadde No: 33/A
naklıköyü Büyükçekmece - İstanbul
(212) 886 99 89
baa Sahibi Hasan Sarı
tım DPP A.Ş.

ETİM YERİ ADRESİ
EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul
fon (212) 217 93 71,
(212) 217 95 32
ne Faks (212) 217 94 23
ne web http://abone.vogel.com.tr
İşleri Faks (212) 238 73 26

IN TÜRÜ
n, süreli, aylık

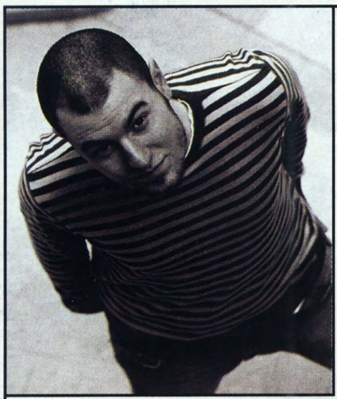
İNAL VERSİYON
re Publishing Limited, 30 Monmouth St, Bath BA1
www.futurenet.com

ISSN • 1305-581X

Bu dergideki yazıların bir kısmı Official PlayStation 2 Magazine'den çevrilmiş/yeniden düzenlenmiştir. Yazıların tüm hakkı Future Publishing Limited'e aittir. Resmi PlayStation 2 isi, bir Future kuruluşu olan Future Publishing ted'in markasıdır.

lergi ve Future tarafından yayınlanan diğer iler hakkında daha fazla bilgi için www.future-com adresini ziyaret edebilirsiniz.

MERHABA



GELECEĞE DÖNÜŞ

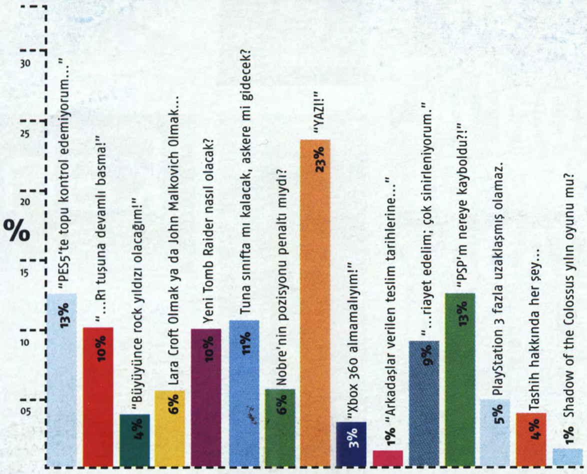
Çocukken birbirimize satmaya çalıştığımız hayallerimizi ve yaptığımız tartışmaları hatırlıyorum; her şeye çok uzaktık. "Adamların" televizyon kadar olduğunu, oyunların film gibi olduğunu, filmi kontrol ettiğimizi hayal ederdik ve karikatürlerdeki gibi bulut şeklinde olan bu düşüncelerimizi birbirimize zararına satmaya çalışırdık. Açık artırmayı açan taraf geri adım atmaya yanaşmazdı genelde; her şeyin iddia ettiği gibi olacağını, oyunlarla gerçek dünyayı karıştıracağımızı, hatta hızını alamayarak 2000 yılında arabaların uçacağını söylerdi. Alıcı tarafıysa temkinli davranırdı; oyunların film gibi olamayacağını ve arabaların 2005 yılından önce uçamayacağını iddia ederdi. Ama her iki taraf da gerçekçi olmadı hiçbir zaman. Gerçekten istediğimiz şey "gerçek" değildi çünkü. Farklı bir dünyada yaşıyorduk. Load yazıp Play tuşuna basarak kurduğumuz bambaşka bir dünyada... Geleceğe döndüğümüzde her şey eskisi gibiydi aslına bakarsanız; hala yeni kuracağımız dünyanın şekli hakkında tartışıyoruz. Birbirimize aklımızdaki oyunları anlatmaya, dünyamızı hayallerimizle inşa etmeye devam ediyoruz. "Adamlar televizyon kadar olacak oğlum!" derken, içine mavi Commodore ekranının yansıdığı gözlerimiz nasıl parlıyorsa, "PS3'te insan beynini simule edebilen çipler olacakmış." derken de aynı heyecanı yaşıyoruz. "Döndüğümüz" zamanda daha "büyük adamlar", daha "film gibi" oyunlar olacak. Ve 2050 yılında arabalar uçacak...oğlum!

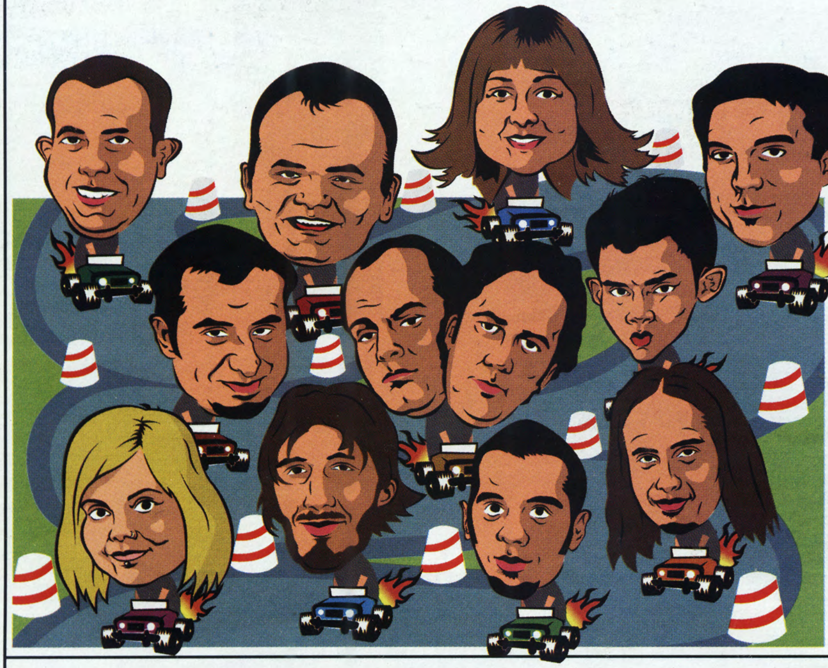
Not: Aylık yayın periyoduna geçene kadar -kaldı ki bu en geç Eylül ayında gerçekleşecek-, dergimiz her iki ayda bir, ayın 1'inde bayilerde ve süpermarketlerde olacak. Daha net ve akılda kalıcı bir tarihte size ulaşabilmek için bu kararı aldık; gelecek sayımız 1 Mayıs'ta piyasada olacak.

F. Akyıldız

FIRAT AKYILDIZ, yazı işleri müdürü

BU AY NE KONUŞTUK?



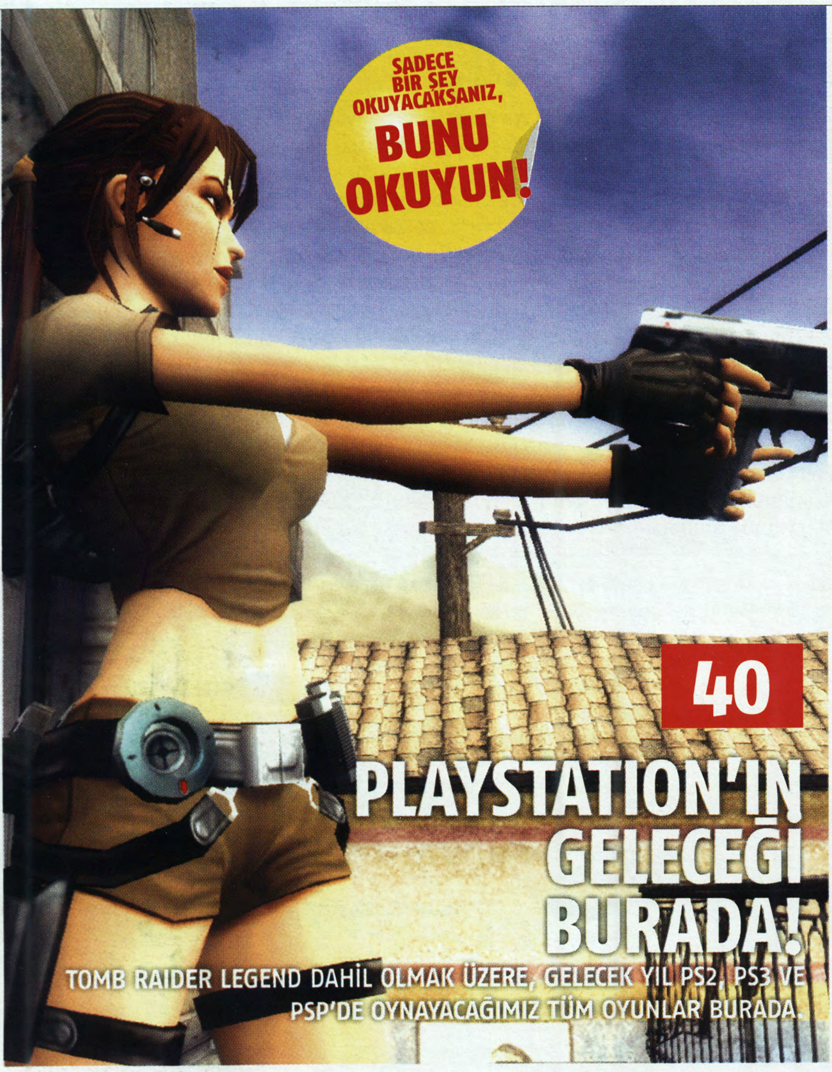


RPS2D SIRALAMA TURLARI

1. tur: Ümit, Alp, Elif Namlı, Şefik

2. tur: Hasan, Erdem & Cenk, Cenk & Erdem, Mehmet

3. tur: Elif Akça, Ömür, Tuna, Volkan






10 PROJECT IM


12 METAL GEAR SOLID 4


16 POPOLOCROIS


32 ROGUE TROOPER



36 TOURIST TROPHY


38 ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

ajan

YURTTAN VE DÜNYADAN SON GELİŞMELER...

13 **TIMESPLITTERS**
TIMESPLITTERS'IN YAPIMCILARINDAN PS3'E YENİ BİR OYUN...

14 **KILLZONE**
KILLZONE, PS2'DEN SONRA PSP'DE...

18 **SAMURAI CHAMPLOO: SIDETRACKED**
ANIME'DEN UYARLANAN İLGİNÇ BİR MÜZİK AKSİYON...

20 **AND 1 STREETBALL**
STREETHOOP'LU ESKİ GÜNLERİ ÖZLEYENLERE...

VE DAHA FAZLASI... 10. SAYFADA!

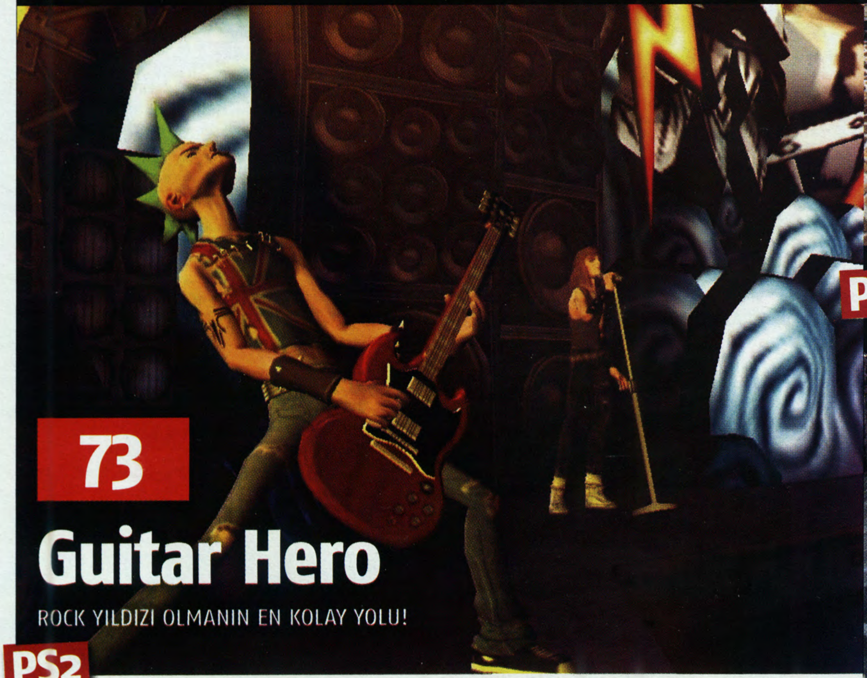
kahin

DÜNDEN SONRA, YARINDAN ÖNCE...

30 STARCRAFT: GHOST
32 ROGUE TROOPER
34 PHANTASY STAR UNIVERSE
36 TOURIST TROPHY
38 ACE COMBAT ZERO: BELKAN WAR
39 BUZZ: THE BIG QUIZ



inceleme



73 Guitar Hero
ROCK YILDIZI OLMANIN EN KOLAY YOLU!

PS2

64 CRIME LIFE: GANG WARS
70 CABELA'S BIG GAME HUNTER: 2005 ADVENTURES
71 FROM RUSSIA WITH LOVE
72 CRAZY FROG RACER
74 SHAMAN KING: POWER OF SPIRIT
75 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LIGHTS, CAMERA, PANTS!
75 THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER
75 SKI RACING 2006

PSP

66 WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006
68 CHAMPIONSHIP MANAGER
74 THE SIMS 2





64 CRIME LIFE: GANG WARS

PSP



67 WWE SMACKDOWN VS RAW 2006



70 CABELA'S BIG GAME HUNTER 2005



71 FROM RUSSIA WITH LOVE



72 CRAZY FROG RACER

PSP



74 THE SIMS 2

replay

AĞIR ÇEKİMDE ESKİ OYUNLAR...

84 ARENA
En iyi oyuncular bizden PES5 tişörtü ve anahtarlığı kazanacak.

86 HİLE
Sıkıldığınız oyunları öldürmenin en iyi yolu...

88 EN İYİ 100
İki sayfada PS2 ve PSP Tarihi...

VE DAHA FAZLASI, SAYFA 83'TE

geri sayım
OYUN DÜNYASINDAN KÜLTÜR VE SANATA YATAY GEÇİŞ – SAYFA 91'DE



21 2005'in En İyi 20 Oyunu



48 Driver Parallel Lines



96 Blu-ray Hakkında Her Şey

diğer

06 DVD İÇERİĞİ
96 RPS2D ARAŞTIRMASI
08 POSTA
98 MÜEBBET MUHABBET



HEMEN OYN

BU AYIN DEMOLARI



Burnout Revenge'den sonra yine mükemmel bir yarış oyunuyla, TOCA serisinin son oyunu TOCA Race Driver 3'le karşınızdayız. Bu oynanabilir demonun yanı sıra; FPS/aksiyondan hoşlananlar için Battlefield 2, kemik sesini sevenler için Urban Reign ve Pilot Down, The Lion, The Witch and The Wardrobe'un oynanabilir özel demolarını DVD'mizde bulabileceksiniz. Eğlenceli saatler geçirmeniz dileğiyle...

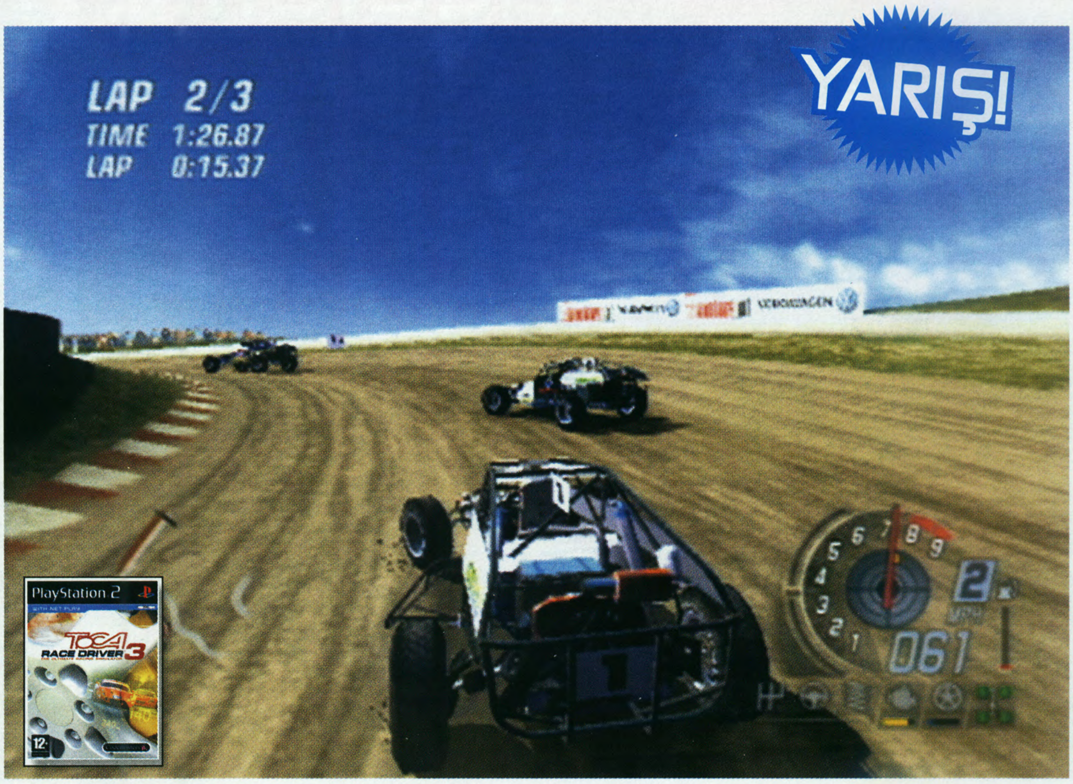
Volkan Turan

Volkan Turan,
vturan@ps2dergisi.com

DVD'M NEDEN ÇALIŞMIYOR?

Birçok nedeni olabilir. Eğer DVD'yi PS2'nize koyduğunuzda yükleme olmuyorsa, "reset" tuşuyla konsolu yeniden başlatın ve tekrar yüklemesini bekleyin. Yine yüklemiyorsa, DVD'yi bize yollayın (Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul). Sorularınızı ise ps2dvd@ps2dergisi.com adresinden bize ulaştırabilirsiniz.

Not: Bazı çipli PS2'lerde RPS2D DVD'si çalışmayabilir. Bu durumda yapmanız gereken ilk şey... Çipsiz bir PS2 kullanmak. Bu tavsiyemiz. Eğer elinizde çipli bir PS2 varsa ve DVD çalışmıyorsa, çipi devre dışı bırakmayı deneyin. Bunun için de konsolu açarken reset tuşuna bir defa basıp çekmek yerine, "PlayStation 2" logosu ekrana gelene kadar reset tuşunda basılı tutun. PS2'nizi eski haline getirmek için güç tuşundan kapatıp açmanız yeterli olacaktır.



01 TOCA RACE DRIVER 3

Kısaca: Karşınızda TOCA serisinin en iyi oyunu duruyor. Şu ana kadar çıkan tüm TOCA oyunlarını ve diğer yarış oyunlarını tek DVD'de toplayan TOCA Race Driver 3, yeni favorilerinizden olacak; demoyu oynayınca oyunun tam sürümünü satın almak isteyeceksiniz.









YIN!

Ve daha fazlası...
BU SAYININ EKSTRA DVD İÇERİĞİ



02

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Kısaca: PC dünyasını kasıp kavuran Battlefield 2 ile hala tanışmadıysanız, işte size fırsat. Unutmayın ki bu oyunda herkes eşit ve herkes her an ölebilir. Bu yüzden takım çalışmasına önem vermelisiniz. Çin güçlerine karşı savaşacağınız demoda, helikopter pistini kaptırmamanız gerekiyor.



Videolar

Genji'nin Yapım Hikayesi
Street Fighter, Resident Evil ve Devil May Cry gibi kült oyunların yaratıcısı Capcom'un bir diğer oyunu olan Genji'nin yapım hikayesi.

3D Yüz Teknolojisi
Oyunlardaki karakterlerin yüz animasyonlarının nasıl yapıldığını merak ediyorsanız, bu bölümü dikkatli izleyin.

Twisted Metal: Head-On
PS'ten bu yana peşimizi bırakmayan Twisted Metal, takibini sürdürüyor ve PSP'de görücüye çıkıyor.

Sly And The Gang In Goodbye My Sweet
Çizgi-film vari bir görselliğe sahip olan Sly'ın üçüncü oyununun açılış videosu...



03

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Kısaca: Aslan, Cadı ve Dolap filmini izleyip sevdiyseniz, size güzel bir haberimiz var: Filme paralel olarak ilerleyen bu oyunda, boyunuza göre büyük görevler alacak ve bu sihre ortak olacaksınız.







04

URBAN REIGN

Kısaca: Namco'nun Tekken 5'ten sonra kış uykusuna yattığını düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Her hareketin serbest olduğu bu arena dövüşünde sizi tam üç bölüm bekliyor.



05

PILOT DOWN

Kısaca: DVD'mizin son demosu ise sizi 1944 Almanya'sının tam ortasına bırakacak. Düşen bir uçaktan kurtulduğunuza sevinmeli mi, yoksa Almanlara karşı savaşacağınız için üzülmeli mi, buna siz karar verin.



posta

CENK & ERDEM MEKTUPLARINIZI CEVAPLIYOR!

Adres: Resmi PlayStation 2 Dergisi, Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul.
E-mail: posta@ps2dergisi.com

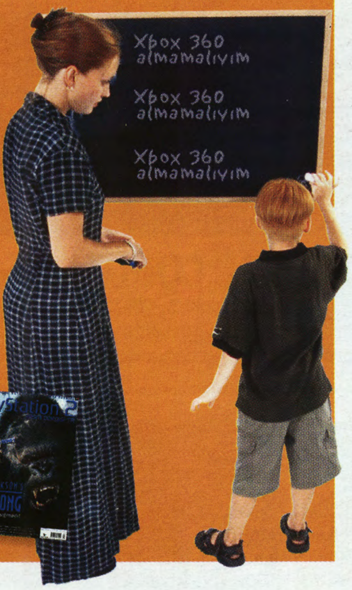
YAZ-ÇİZ!
PS2 oyunlarıyla ya da dergimizle ilgili kafanızı kurcalayan herhangi bir şey hakkında bize yazmaktan çekinmeyin. Dergiyle ilgili yeni fikirlere, eleştirilere tamamen açığız. Gelen her mektubu okuyacağımız kesin, ama yayınlama garantisi veremiyoruz tabii ki.

ayın mektubu

ÇAĞIMIZDA FİYAT POLİTİKALARI

Bir alış-veriş merkezindeyim. Tüm alış-verişimi tamamlıyor ve bir dergi standına yaklaşıyorum. O da nesi?! Haftalık bir dergi 1 YTL'ye 500 sayfa; "Maşallah" demekten kendimi alamıyorum. Hemen satın aldım. Dergi fiyatı 1 YTL, baskı maliyeti 10-15 YTL (bence). Nasıl karşılayabilir ki bu zararı? Eve geldim, kahvemi hazırladım ve dergi keyfi yapmak için sayfaları çevirmeye başladım. Dergi 500 sayfa, fakat içinden 1500 adet reklam çıktı. Sıkıntı geldi, hızla geçtim ve bir kenara bıraktım. Ben dergimi bir solukta; az reklamla okumak istiyorum. Bu akışkanlığı RPS2D'de fazlası ile buluyorum. Fiyat politikasına gelince; 13,5 YTL değil, 15 YTL olsa yine alırım. Çünkü içinde hiçbir zaman ilgisiz reklamlar yok. Zaten reklam sayısı da az. Bu nedenle RPS2D bana göre çok kaliteli. Sonuna kadar harcadığınız emek de cabası.
Hakan Özcan

Sevgili Hakan,
Öncelikle tüm alış-verişini tamamladıktan sonra dergi standına yaklaşman bizi çok sevindirdi. Kahveni hazırladıktan sonra dergi keyfi yapmak için sayfaları çevirmeye başlaman da cabası. Derginin fiyatı hakkında "13,5 YTL değil, 15 YTL olsa yine alırım." demişsin. Acaba, misal, 60 YTL olsa da alma ihtimalin var mı? Ve sence fiyat politikasında alt sınır ne olmalıdır? Teşekkürler.







ROUND'LU DÖVÜŞ (!)

Merhaba RPS2D,
Ben Malatya'dan yazıyorum. Birkaç sorum olacak, yanıtlarsanız sevinirim.
1) İleriki sayılarınızda round'lu dövüş oyunlarına geniş bir şekilde yer verir misiniz? Bende round'lu 15 oyun var ve tamamı orijinal.
2) PS2 nasıl en doğru şekilde açılıp kapatılır? İçinde oyun varken kapatmak bir problem yaratır mı ve ertesi gün oyunu çıkarmak istediğimizde önce hangi tuşa basmalıyız?
3) Posta sayfanız mümkünse en az üç sayfa olsun. Adım Aydın, mail'imi derginizde yayınlar mısınız? Malatya'da round'lu dövüş oyunları oynayanların bana mail atmalarını bekliyorum. Teşekkürler.
Aydın

Merhaba Aydın,
Ben de Malatya'dan yazıyorum. Sana birkaç yanıtım olacak:
1) İleriki sayılarımızda round'lu dövüş oyunlarına round bazlı yer vermeyi düşünüyoruz. Yani her sayımızda bir round'a yer vermek gibi... Böylelikle çok daha uzun süre bu tip oyunlara yer vermiş olacağız. Ancak sana bir de tavsiyemiz olacak; biraz da round'suz dövüş oyunlarıyla ilgilenirsen onların da en az round'lu olanlar kadar zevkli olduklarını göreceksin. İleriki sayılarımızda round'suz dövüş oyunlarıyla ilgili yazıları da bulabileceksin. Hatta kim bilir, bulamayabilirsin de.
2) PS2'yi açmadan önce yapman gereken en önemli şey, poşetinden çıkarmak. Zira hiçbir dergi poşetinden çıkarılmadan açılamaz. Poşetten çıkardığın PS2'yi açmak ise sanıldığı kadar zor değildir. Öncelikle derginin üzerinde, açılmasını engelleyecek kitap, bardak, vazo gibi şeylerin olmamasına dikkat etmelisin. PS2'yi kapağının sağ alt ucundan nazikçe tutarak ve yukarı doğru kaldırarak açmalısın. Ondan sonra, diğer sayfaları da aynı işlemi peş peşe uygulayarak çevirebilirsin. RPS2D oyunları derginin içinde değildir. Oyun demoları, dergiyle birlikte verilen bir DVD'nin içinde kayıtlı vaziyettedir ve bu DVD de plastink bir kutunun içinde sunulmaktadır. Bu nedenle dergini içinde oyun varken kapatırsan, dergi potluk yaparak kapanmayacaktır. Zorlarsan ya kapağı kırar, ya da dergini buruşturursun. Çıkar o DVD'yi derginin içinden. Ayrıca derginin içine oyun koyup ertesi gün çıkarmak istemen çok saçma, niye böyle şeyler yapıyorsun Aydın? RPS2D'de herhangi bir tuş yoktur Aydıncığım. Kendine gel!
3) Dergimizin bütün çalışanları bu önerini çok ama çok beğendi. Özellikle Fırat koşup koşup dizleri üzerine atlayarak yerlerde süründü. Bu nedenle önümüzdeki sayıdan itibaren Posta bölümünü tam dokuz sayfa yapacağız. Sağ olasın Aydın.
Erdem Amcan

WELCOME TO İSTANBUL!

Merhaba,
Ben James. Ben derginizi çok seviyorum. Ben İngiltere'den geliyorum. Ben Crash'i çok seviyorum. Ben şu an buradayım (Antalya). Dergideki PS3 haberlerine bayıldım. Şu Crash'in ve Jak'in pastasını yapabilir misiniz? Ne olur yapın.
James

Merabaaahhhh James!
Ben David. Ben de bizim dergimizi çok seviyorum. Tamam üzülme, senin dergini de çok seviyorum. Ben de İngiltere'den geliyorum. Ben de şu an buradayım (RPS2D). Ben Crash'i hiç sevmem, ama olsun. Arkadaşlarımızla uzun bir çalışmadan sonra nihayet Crash'in ve Jak'in pastasını yapmayı başardık. Şu an yiyoruz. Keşke sen de burada olsaydın. Harika bir pasta olmuş. Hmmmh, leziz!!!
David Hassellhofff



KES YAPIŞTIR

HALKIN NABZINI TUTMAYA DEVAM EDİYORUZ! KAHRETSİN! NEREDEYDİ BU DAMAR?!

yagizkaragan
Bence dergi uzun bir süre bu çizgisinden vazgeçmesin. Yalnız bir eleştirim olacak; tasarım çok karışık. Bir süre sonra alışılabiliyor, ama çok yorucu. Bir de, dergide nostalji bölümü olabilir mi?

tolgasyus
Dergi yine çoook dolu ya! PSP'ye bol bol yer vermişsiniz, çok iyi olmuş. Sayfa tasarımı zaten çok güzel, yazılar da öyle. Ama oyunlara biraz az puan verilmiş gibi.

MATKAP
Yeter ya yeter! Yine süper yapmışlar! Bu dergiyi her ay çıkarmanız gerek!

cyber_sami
Dergiyi ilk kez alıyorum. PlayStation'ım olmamasına rağmen, dergi beni PSP'ye ve kendisine ısıttı. King Kong ve RE4 incelemeleri de çok güzel. Şubat tatilinde PSP alıyorum, umarım ölü pikseller beni öldürmez.

AnakinVader
Kapak süperdi gerçekten. Özellikle logodaki ve King Kong yazısındaki kısmı lak "Al beni!" diye bağırıyor.


ETİ YAMİ'NİN BİLGİSAYAR OYUNU
ÇOK YAKINDA!
MEKANİK
İSTİLA
Pirinç Patlağı • Nuga • Sütlü Çikolata
Eti YAMİ
Sütlü Çikolata Kaplı
Pirinç Patlaklı Nuga Bar
PC CD-ROM
ETİ
Lezzet Uygarlığı
Eti Yami, İstanbul mekanlı
ilk "Üç Boyutlu" Türk PC oyununa enerji veriyor!

İLK GÖRÜNTÜLER

SAVAŞIN GELECEĞİ

Yeni konsol, yeni oyun, yeni proje; **Project IM**

Bu aralar herkesin kafasını kurcalayan soru şu: PlayStation 3, nasıl olacak? Geçtiğimiz günlerde duyurulan yeni bir FPS oyunun ekran görüntüleriyle bu soru cevaplanmış olacak mı? Hayır, oyunun şifreli adı yüzünden kafamız daha çok karışacak! "Project IM" nedir?

Project IM, Point Zero'nun Danimarkalı yapımcılarının geliştirdiği, gelecekte geçen, yalnızca PS3 için hazırlanan üçlemenin ilk oyunu. Endüstriyel bir dünyada geçen Project IM, Deus Ex veya Project: Snowblind tarzında, taktik/RPG unsurlarıyla donatılan bir aksiyon. Aynı bir RPG oyununda olduğu gibi düşmanlarınızı öldürdükçe gelişecek, farklı yeteneklerle, farklı silahlarla donatılacaksınız. Oyun hakkında resmi olarak açıklanan çok fazla bilgi yok, ancak ekran görüntülerine bakılırsa oyunda bir robotu kontrol edeceğiz. Tabii ki bu sadece bir varsayım.

Yapımcılar şu anki çizgilerinde yol almaya devam eder ve Deus Ex'i oyunun tamamına dağıtmayı başarırlarsa, Project IM her an her şeyin olabileceği, doğrusallıktan uzak bir oyun olabilir. PS3'ün grafik gücünü de hesaba katarsak, mükemmel bir oyunla karşılaşacağımızı söyleyebiliriz. Kesin bir çıkış tarihi verilmese de, oyunun 2007'nin ortasında çıkacağını tahmin ediyoruz. Daha fazla bilgi içinse gelecek sayılarımızı bekleyin. ■ **ABB**

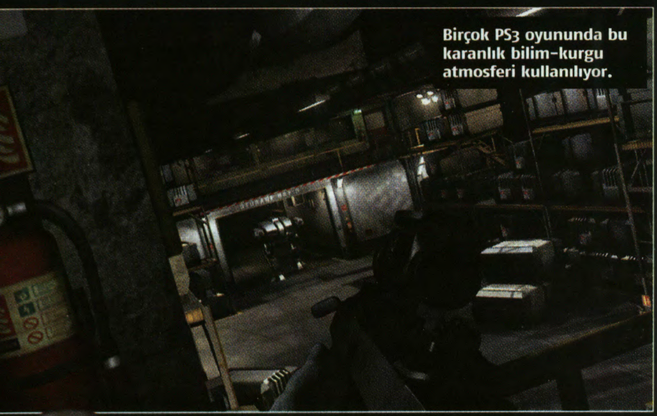


Mech'ler Metal Gear Solid 4'ten kaçmış gibi...


Bu iki adamdan biri... Bayan! Acaba hangisi?


Grafiklerin son hali bundan farklı olacak.

AJANLAR | ALP BURAK BEDER, MEHMET KENTEL, TUNA ŞENTUNA, ŞEFİK AKKOÇ



Birçok PS3 oyununda bu karanlık bilim-kurgu atmosferi kullanılıyor.

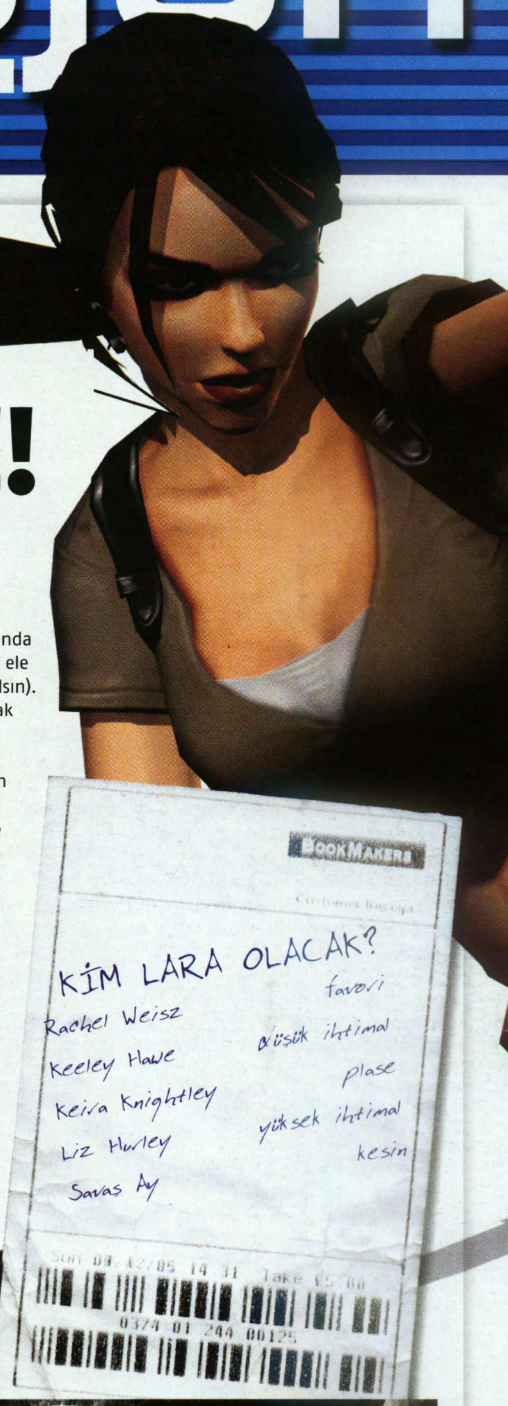


LARA PSP'DE!

Ve yeni **Lara Croft**'u kim seslendirecek? Az sonra!

Kapak konumuz için sadece Internet'i yerle bir etmekle kalmadık, oyunun yapımı sırasında kaydedilen bir ses dosyasını da ele geçirdik (ya da çaldık, ama bu aramızda kalsın). Ses, yeni Lara'ya ait. Eidos, kaçınılmaz olarak yeni Lara'yı kimin seslendirdiği konusunda açık vermiyor. Ancak sesin ünlü bir film yıldızına ait olduğu kesin. Yeni Lara'yı kimin seslendirdiği gelecek ay Eidos tarafından açıklanacak. Buna rağmen birkaç tahminde bulunmak istedik.

Aşağıda gördüğünüz ekran görüntüsü, oyunun PSP versiyonuna ait ve ilk defa RPS2D'de yayınlanıyor (PSP versiyonunda da aynı film yıldızının sesi mevcut). PSP versiyonunda kontroller basit ve sade; kamerayı Lara'nın arkasına almak için L'ye bir defa basmanız yeterli. Bunun dışında, oyunun PS2 versiyonundan çok farklı olmayacağı ve yine PS2 versiyonu gibi, eski Tomb Raider havasında olacağı söyleniyor. Tomb Raider: Legend (PS2) hakkında daha fazla bilgi, 40. sayfada.
ABB

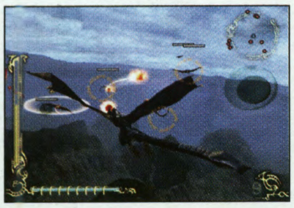


İLK GÖRÜNTÜ!



PSP'deki Tomb Raider, kafamızda canlandırdığımız Tomb Raider'a çok yakın.

HABER FAZLASI



EJDERHA GEÇİDİ

Dynasty Warriors'ı seviyorsanız, iyi bir haberimiz var; Drakengard 2'de yüzlerce düşmanla aynı anda mücadele edeceğiz. Oyunun dağıtımcısı Ubisoft, Drakengard 2'nin Mart ayında piyasada olacağını açıkladı ve bizi mesut etti.

PSP'DE MÜZİK

Amerika ve Japonya, yeni PSP güncellemesine kavuştu; 2.6 versiyonu, RSS (Really Simple Syndication) feed'lerini destekliyor. Bu versiyonla, "RSS feed" yayınlayan sitelerden müzik indirip dinlemek, haber almak mümkün olacak. Bunun yanında, PSP artık Windows Media Audio (WMA) dosyalarını da çalabilecek. Ne yazık ki Avrupa, güncelleme için bir süre daha beklemek zorunda.

ÖRÜMCEK-ADAM HER ZAMAN, HER YERDE

Activision'ın başkanıyla, Marvel'ın başkanı arasındaki ilişkinin boyutunu merak ediyoruz, zira yeni bir anlaşma ile, 2017'ye kadar Örümcek-Adam oyunlarını bu iki firma üretecek. Bu da şu anlama geliyor: Sadece PS3'te değil, PS4'te de Örümcek-Adam oyunları Activision imzasıyla yayınlanacak.



GERÇEK HAYALLER



Philips amBX'in önemli özelliklerinden biri ışık oyunları.

BU HEYECANI YAŞAYIN

Isı, rüzgár ve titreşim pakete dahildir.

Metal Gear Solid'in yaratıcısı Hideo Kojima, yıllar boyunca oyuncuların tüm hislerine hitap etmenin bir yolunu aradı, durdu. Ama bunu gerçekleştirmek için bir platform bulamadı, her gece gizlice ağladı yatak odasında. Neyse ki sonunda hayalleri gerçek oluyor; Philips, amBX adındaki yeni ürünüyle tüm duyularınıza hitap ediyor. Fotoğraflarda gördüğünüz ışık şovunun yanında, renk, ses, titreşim, hava akımı ve ısı öğeleri sayesinde, kendinizi oyunun içinde hissedeceksiniz. Yağmur yağmaya başladığında yüzünüze damlalar çarpacak, bir yanardağın yanındaysanız oda aşırı sıcak bir hale gelecek ve odayı terk etmek zorunda kalacaksınız (her şeyi hissedeceksek, bu da olmalı). Hava akımı özel vantilatörlerle sağlanacak ve özel bir mekanizma ile koltuğunuz titreşimler yayacak.

Philips amBX'in fiyatı henüz belirlenmedi ve açıkçası bu sistemi merak etmiyoruz (ya da asla satın alamayacağımız için kendimizi kandırıyoruz). Ancak dağıtıcıların ve yapımcıların Philips'in yeni sistemine ne kadar ilgi göstereceklerı önemli bir nokta. ■ TŞ



Yalnızca birkaç vantilatör ve bir-iki ısı cihazıyla karşılaşacağınızı sanıyorsanız, çok yanılıyorsunuz.



SICAK

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots'ın demosunda, Snake'in dibinde patlayan bir bomba, Snake'in geriye doğru savrulmasına neden oluyordu. Şimdi, bu bölümü oynadığınızı düşünün ve patlama sırasında koltuğun güçlü titreşimler yaydığını, diğer yandan yüzünüze kuru ve sıcak bir havanın vurduğunu hayal edin. Neredeyse gerçek, değil mi?



RÜZGAR

Bir Yamaha YZF-R1 kullanıyorsunuz. Hangi oyunda mı? Polyphony Digital'in (Gran Turismo) yeni oyunu Tourist Trophy'de... Hızınızı artırdıkça, vantilatör daha hızlı dönmeye başlıyor ve koltuğunuz daha fazla titreşim yayıyor. Sonra hasta olup beş gün evden çıkamıyorsunuz tabii ki.



GÜNEŞ IŞIĞI

Resident Evil 5 oynuyoruz. Karanlık bir tünelden dışarıya, aydınlığa doğru ilerliyoruz. Dışarı çıktığımızda, amBX'in ışık kaynakları odayı yoğun bir ışıkla dolduruyor. Tam bu sırada zombiler saldırıyor ve ölüyoruz. Gerçekten iyi oldu tünelden çıktığımız.

ZOR ANLAR

Metal Gear'ın Yapımcısına Tehdit Mesajları!



MGS fanatikleri **Hideo Kojima**'ya dünyayı dar etti.

Metal Gear Solid'in yapımcısı Hideo Kojima'nın morali şu sıralar bir hayli bozuk. Bir Internet sitesinde, "blog" (bir nevi herkese açık dijital günlük) bölümünde yaşadıklarını insanlarla paylaşan Kojima, sıkıntılı günler geçirdiğini yazıyordu. Bunun nedeni, Kojima'nın, Snake Eater'dan sonraki MGS projelerinde yer almayacağını açıklamasının ardından aldığı tehdit mesajları. Uzun bir süre içine kapanan Kojima, sonunda MGS4'ün yapımcısı olarak karşımıza çıktı ve herkes derin bir nefes aldı. Yine de, MGS fanatiğiyseniz, Kojima'nın içini rahatlatmak için www.blog.konami.jp/gs/hideoblog_e adresine girebilir ve yazacağınız mesajlarla ona destek olabilirsiniz.

Konu MGS4'ten açılmışken, oyun hakkındaki yeni bilgileri de sizle paylaşalım; oyunun demosunda izlediğimiz Orta Doğu bölümünün, MGS4'te yer alacak temalardan biri olacağı kesinleşti. Buna ek olarak, MGS3'teki yemek ve kamuflaj sistemi de dönüş yapıyor. Çölde ne yeriz, ne içeriz, bilmiyoruz, fakat aç kaldığımız sürece gücümüz azalacak ve işimiz zorlaşacak. Yeni oyunda kamuflaj sistemi de önem taşıyor. Yalnız bu defa, düşmandan saklanmak için kaya ya da çimen renginde giysiler giymeyeceğiz. Savaş sırasında, tarafları birbirine düşürmek için bir askeri alt edip onun giysilerini giyecek ve diğer tarafın bölgesinde olay çıkartacağız. Bu da savaşın kızışmasına neden olacak. Kojima, umarız ki söylenenlere fazla aldırmaz ve bu mükemmel serinin aynı çizgide devam etmesini sağlar. Tek dileğimiz bu. ■ TŞ

METAL GEAR SAKAL



Kojima ile yapılan son röportajda, MGS4: Guns of the Patriot'ta bir "sakal" sisteminin olacağı açığa çıktı; zaman geçtikçe Snake'in sakalları uzayacak ve tıraş olması gerekecek. Peki ya olmazsa? İmajı mı zedelenecek?

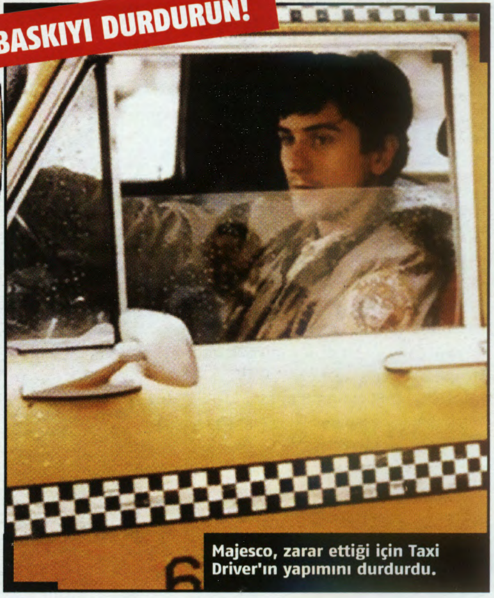
TIMESPLITTERS 4?

TimeSplitters'ın yapımcısı, PS3 için yeni bir aksiyon oyunu üzerinde çalışıyor.



Ülkemizde fazla rağbet görmeyen, ama dünyada, online arenada herkesin birbirine kan kusturduğu TimeSplitters'ın yeni versiyonu PS3'e mi çıkıyor? Hayır! Free Radical Design, Ubisoft ile birlikte PS3 için yeni bir aksiyon oyunu üzerinde çalıştığını açıkladı. Yeni oyunun yetişkinler için tasarlandığını vurgulayan yapımcılar, oyun sırasında zor kararlar vermemiz gerekeceğini ve ahlaki değerlerimizi sorgulayacağımızı belirtiyor. Anlaşılan ne TimeSplitters 4 ile, ne de bir film oyunu ile karşılaşacağız. Ancak Free Radical Design'ın ortaya kaliteli bir iş çıkaracağı kesin. ■ TŞ

BASKIYI DURDURUN!



Majesco, zarar ettiği için Taxi Driver'ın yapımını durdurdu.

HABER FAZLASI h



ATV, MOTORA KARŞI

Bir PS2 oyunu daha PSP'ye uyarlanıyor. Bu sefer motosikletler ile ATV'lerin, kamyonların, jiplerin ve tekerlekli her türlü aracın yarışına tanık olacağız. MX vs. ATV Unleashed: On the Edge gibi uzun bir isme sahip olan oyunumuzda yeni pistler ve yeni artistik hareketler bizi bekliyor. Bunun yanında, WiFi üzerinden arkadaşımızın suratına çamur çarpma imkanını da yakalayacağız.

ÇARŞIDAN ALDIM BİR TANE...

...eve geldim iki tane. Bu bilmecenin yanıtı çok basit; Fırat Akyıldız (yanında bir adet Elif Akça hediye ediliyor). İşin gerçeğiyse şu: Sony, yarısı boş kalan 1.8 GB'lık UMD'leri doldurmak için bu UMD'lerin bir kısmına film ekliyor. Örneğin bir WipEout Pure alıyorsunuz ve oyunun yanında, dünyanın en kötü filmi olan Stealth'e de sahip olabiliyorsunuz.



ETİ ETİ ETİ!

Geçen yıl televizyonda izlediğimiz bir Eti reklamı vardı. Şapkalı bir çocuk, İstanbul sokaklarında bir oraya bir buraya koşuyor, kaykayıyla artistik hareketler yaparak puan topluyordu. Başarılı şekilde tasarlanan bu 3D reklam, yakında bir oyuna dönüşüyor. Eti Yami: Mekanik İstila adındaki oyunda reklamdaki çocuğu, yani Yaman'ı kontrol edecek ve İstanbul'u işgal eden mekanik yaratıkları durdurmaya çalışacağız. Şu anda sadece PC için hazırlanan oyunun PS2'ye de çıkmasını umuyoruz.

DAHA FAZLA KAN!

HELGHAST ELİMİZE DÜŞTÜ!

PS2'den sonra, PSP'de de **Killzone**'un keyfini çıkartma zamanı...

Killzone iyi bir oyun muydu, değil miydi, bunu tartışmaya gerek yok; çünkü yetkili merciler (bu biz oluyoruz) tarafından yayımlanan bildirgeyle oyunun pek de iyi olmadığı kanıtlanmıştı. Son dönemde Killzone'un adını sık duymamızın nedeniyse, yapımcıların PS3 için hazırladıkları o olağanüstü videodan başka bir şey değil. Bu çıkışı fırsat bilen Guerilla Games, Killzone: Liberation'ın çalışmalarına başladı.

İlk oyunun kaldığı yerden devam edecek olan oyunda, bir kez daha, ISA askerlerinin Helghast'la olan savaşı konu alınıyor. Helghast komutanı Mertac'ın kaçırdığı insanları kurtarmak üzere Templar adındaki bir askerin kontrolü bize verilecek. Baştan yaratılan oyunda, yepyeni silahlar, karakterler, mekanlar ve PSP'ye özel bir kamera sistemi yer alacak. Sony, oyunun çıkış tarihi konusunda resmi bir açıklama yapmadı, ama Liberation'ın 2006'nın sonlarına doğru piyasada olacağını tahmin ediyoruz. TS


Neyse ki bu defa oyun içinden alınmış gibi görünüyor.



BU MASKELİ ADAM DA KİM?

Cevap: Blaze. Virtua Fighter 5'in yıldızı olmaya aday...

Artık Soul Calibur III oynamaktan sıkıldık, değil mi? SEGA ve AM2 bizi bundan kurtaracak mükemmel bir oyun hazırladı ve büyük ihtimalle, yakında yeni nesil konsollarda da bu oyunu göreceğiz; bahsi geçen yapım Virtua Fighter 5. Tekken 6 hakkında yalnızca bir Jin resmi gösteren Namco'ya, SEGA'nın cevabı Virtua Fighter 5 ve oyun Tokyo'daki Club Sega'da yer alan beta testinde ziyaretçilerden tam not aldı.



Yeni karakterlerden en ilgi çekici olanı El Blaze'di. WWE'deki Rey Mysterio'yu andıran El Blaze, bir güreşçi, ama klasik güreşçi tipinden biraz uzakta. Bir ton akrobatik harekete sahip olan bu insan irisi varlık, tüm tuşlara aynı anda bastığınızda "Lucha" moduna geçerek arenanın içinde koşmaya başlıyor. Bu sırada önüne çıkanı deviriyor, uçan tekmeler atıyor, yumruklarıyla karşısındakine haddini bildiriyor. Diğer yeni karakterin ismiyse şimdilik bilinmiyor, fakat Tekken'den Ling Xiaoyu'yu andıran görüntüsü ve breakdance vari (belki Capoeira?) hareketleriyle dikkat çekiyor.

MİNİ-TEST
Killzone: Liberation sizi heyecanlandırıyor mu? Yoksa umurunuzda değil mi? Kendinizi bu iki soruluk testle hemen, şimdi sınayın.

SORU 1
Killzone'u 1 ila 10 arasında bir sayıyla değerlendirin.
a) 1! Elimde olsa -1 verirdim!
b) 10. Bence bir şaheser.
c) 4. Dört dörtlük anlamında... Olmadı mı?

SORU 2
PSP'nizde Killzone oynadığınızı düşündüğünüzde nasıl bir duyguya kapılıyorsunuz?
a) Mideme ağrılar giriyor, gözlerim kararıyor; bu kabus olmalı!
b) Kalbim o kadar hızlı atıyor ki, doymuş yağ oranımın yükseleceğinden korkuyorum.
c) PSP'mde oyun oynamıyorum (yanıltıcı şık).

SONUÇ
a veya b şıklarını bir kenara bırakalım. Bizi asıl ilgilendiren şık, c. Ama bu şık ağırlıktaysa da bir şey değişmiyor. Bu test işinde başarısız olduğumuz mutlak bir gerçek.

Tuna Paluğu



Bu sarı köşede sizinle tekrar birlikteyim. Ama gelin görün ki, şurada o kadar az yerim var ki, size tam çözümünü sunmak istediğim Resident Evil 4'ü 122 sayıya paylaştırmak zorundayım. Bu yüzden sizi "Onaylandı!", "Bunlar sadece birer dedikodu!", "Bunu size kim söyledi? Basının uydurması!" köşesiyle baş başa bırakıyorum. Gelecek ay derginin %80'ini ele geçirmek umuduyla, iyi günler, iyi yarınlar (saygılar).

Tuna Şentuna,
tsentuna@ps2dergisi.com

ONAYLANDI: Ubisoft'un hazırladığı Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, PSP'ye geliyor.

SÖYLENTİ: PS3'ün gamepad'inin şekli değişmeyecek. Bu sayede bumerang şeklindeki gamepad'i saldırı amaçlı da kullanabileceğiz.

ONAYLANDI: Ghost Recon: Advanced Warfighter, PS2 için halen yapım aşamasında, fakat şimdiye kadar oyunu gören olmadı.

SÖYLENTİ: Tourist Trophy'nin Amerika çıkışı ertelendi. Bu, büyük ihtimalle Avrupa çıkışını da etkileyecek.

ONAYLANDI: Beijing 2008 Olympic Games'in lisans hakkını Sega kaptı.

SÖYLENTİ: Yeni bir Tomb Raider filmi mi geliyor acaba? Gelmesin!





Resmi olarak duyurulan Tekken 6'nın dışında ufukta başka bir dövüş oyunu görünmediğinden, Virtua Fighter 5'in piyasaya çıktığında kapış kapış gideceğini tahmin ediyoruz. ■ TŞ

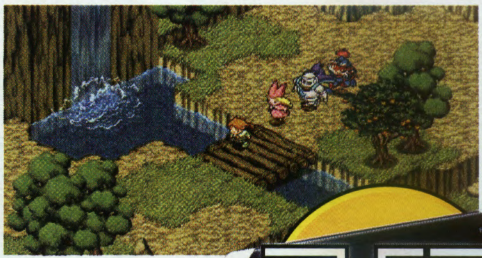




bir klasik olabilir



Şu sıralar bizim ev de aynen böyle kar altında.





SORUMSUZ ANNE-BABA İSTEMİYORUZ!

POPOLOCROIS

Dağıtım: Agetec
Yapım: Sony
Çıkış Tarihi: Piyasada

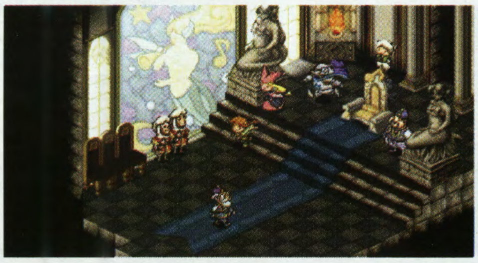


BİLDİKLERİMİZ

PoPoLoCrois, herhangi bir RPG oyunundan bekleyebileceğiniz her şeye sahip; fantastik bir dünya, rengarenk karakterler, basit bir oynanış, zevkli bulmacalar, 11 karakterden oluşan takımlar (futbol mu bu yoksa?), sorunsuz işleyen bir savaş sistemi... PoPoLoCrois, konu olarak da atalarının yolunu takip ediyor. İlk maceramızda 10 yaşında olan Prens Pietro, karanlık güçlerin kötülükleri sonucunda çok derin bir uykuya dalan (aslında ne kadar huzurlu) annesini kurtarmaya çalışıyor. İkinci maceramızda ise, 15 yaşına gelmiş olan Pietro (zaman ne de çabuk geçiyor mirim), bu sefer babasını karanlık güçlerin ellerinden kurtarmaya çalışıyor. Bu noktada "Bunlar ne biçim ebeveyn?" diye soruyorum Sony yetkililerine! Boyundan büyük işler yapan Pietro'yu da alnından öpüp ona akide şekeri veriyorum (o kadar iyi kalpli bir yazar kadrosuna sahibim ki... - FA).



Yesiller içindeki velet, bizim kahramanımız; şu anda annesiyle ilgileniyor.





Havada, karada ve uzayda yolculuk yapabiliyorsunuz.

BİR KLASİK OLABİLİR, ÇÜNKÜ...

...Az olanın talibi çok olur. PSP sahipleri, emekleme aşamasında olan platformlarında doğru düzgün bir RPG olmamasından şikayetçilerdi uzun zamandır. Şu ana kadar PSP'ye çıkan Brotherhood of the Blade ve Tales of Eternia, maalesef onların açlığını dindirmeye yetmedi. PoPoLoCrois ise fark yaratacak gibi görünüyor. ■ MK



SON KEZ: SAMURAI WARRIORS

PS2'ye veda: Son Samurai Warriors

Hem öğretici hem eğlendirici, Japonya Tarihi ve Japon Parçalama Teknikleri konulu Samurai Warriors, yeni konsollara doğru yol almadan önce PS2'ye görkemli bir veda ediyor; 20'den fazla karakter, yeni kombo sistemi (mesela bir karakter basit kombolarla bile başarılı olabilirken, diğer karakter yalnızca özel hareketlerle sonuca gidebiliyor), iç mekanların oyuna dahil edilmesi gibi özellikleriyle, fanatiklerinin iştahlarını kabartacak bir oyun Samurai Warriors 2. ■ MK









Dünyanın 1 numaralı teknolojik ürün dergisi

Dünyanın 1 numaralı teknolojik ürün dergisi T3, her ay 22 ülkede yayınlanmakta ve toplam 2 milyon kişi tarafından okunmaktadır.

Tüm TEKNOSA Mağazaları ve Gazete Bayilerinde...

KATANA'LAR BURAYA!

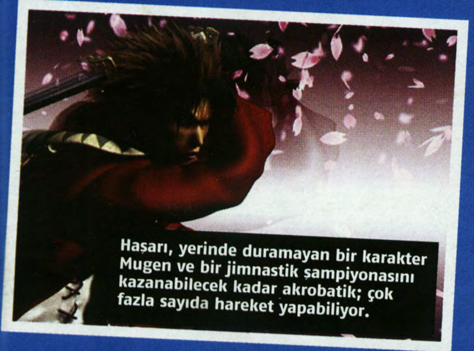
ANIME'DEN PLAYSTATION 2'YE DEV TRANSFER

Müzik, anime, dövüş, Alman, İngiliz, Temel...

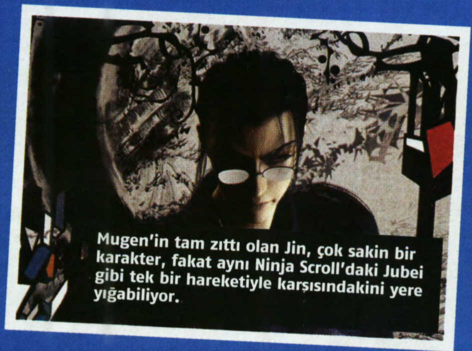


TGS 2005'te tanıtımı yapılan Samurai Champloo: Sidetracked, anime'den PlayStation 2'ye aktarılıyor. Sıradan bir kılıç savaşının çok ötesinde, ilginç bir yapım olan Sidetracked'de oynanabilir iki karakter yer alıyor; Jin ve Mugen. Oyunu ilginç kılansa, hareketlerinizi müziğe uydurmak zorunda olmanız. Müziğin oynanışla bu denli iç içe olmasının sebebiyse, anime (detayları merak ediyorsanız anime'yi izlemelisiniz). Savaştıkça (müzik eşliğinde), kontrol ettiğiniz karakterin "Tension" derecesi dolacak. Derece yeteri kadar dolduğunda ise karakteriniz "Tate" moduna geçiş yapacak. Bu modda tek bir düşmana karşı savaşacak ve farklı tuşlara istenilen zamanda basmaya çalışacaksınız. Bunu da başarıyla tamamlarsanız Trance moduna geçeceksiniz. Oyunun en eğlenceli anı bu; Trance modundayken ("Transa geçtim." diyoruz ya biz, bu o işte), ekranda bir anda onlarca siluet (düşman) belirecek ve siluetleri tek vuruşta yok etmeye çalışacağız.

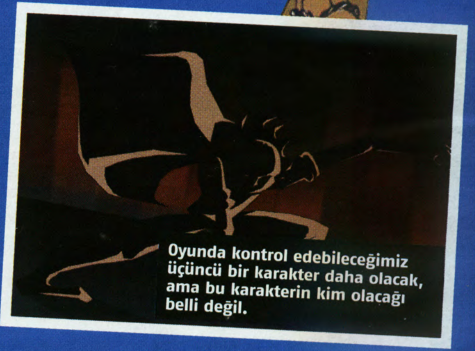
En az anime'si kadar kaliteli ve eğlenceli bir Sidetracked bekliyoruz. Umarız yanılmayız. TŞ



Hasarı, yerinde duramayan bir karakter Mugen ve bir jimnastik sampiyonasını kazanabilecek kadar akrobatik; çok fazla sayıda hareket yapabiliyor.

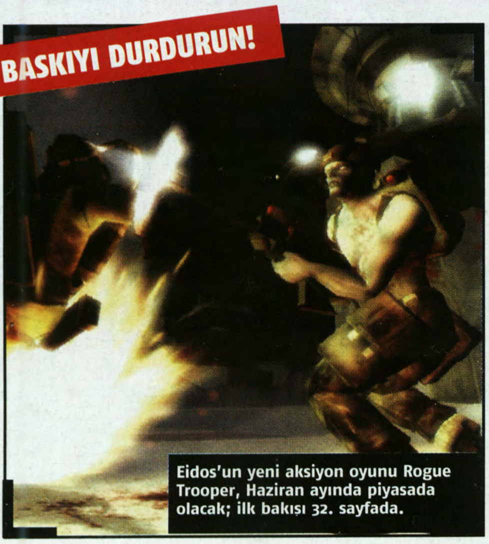


Mugen'in tam zıttı olan Jin, çok sakin bir karakter, fakat aynı Ninja Scroll'daki Jubei gibi tek bir hareketiyle karşısındakini yere yığabiliyor.



Oyunda kontrol edebileceğimiz üçüncü bir karakter daha olacak, ama bu karakterin kim olacağı belli değil.

BASKIYI DURDURUN!



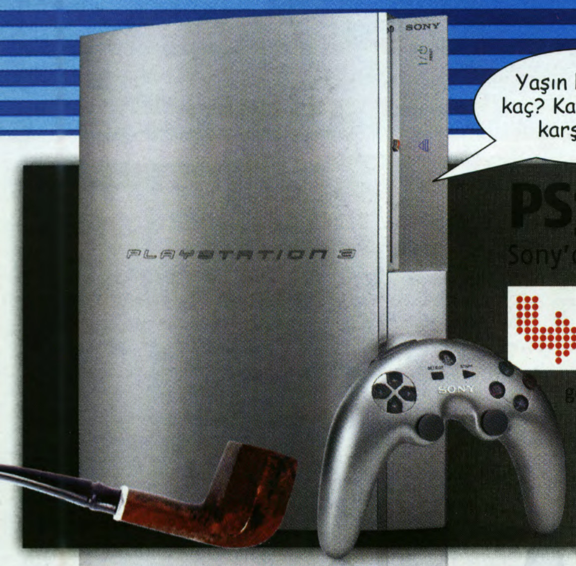
Eidos'un yeni aksiyon oyunu Rogue Trooper, Haziran ayında piyasada olacak; ilk bakışı 32. sayfada.

JET LI'NİN TEKKEN ÇIKARMASI!

Danny the Dog'ın başrol oyuncusu şimdi de Iron Fist turnuvasında...



Hala duymadıysanız, iste fırsat: Jet Li, Fearless adında yeni bir filmde basrol oynayacak. Bu filmi sabırsızlıkla bekliyoruz, o ayrı. Asıl haber, Jet Li'nin, Tekken filminde "Boxer" adında bir karakteri canlandıracagı. Steve Fox'un İngiliz ve boksör oldugunu biliyoruz, ancak bu ismin Jet Li'nin isini simgeleyip simgelemedigi veya takma adı olup olmadıgı belirsiz. Filmde, Jet Li'nin dısında, Vicki Zhao (Shaolin Soccer'daki kız), Ling Xiaoyu'yu; Takeshi Kaneshiro da (House of Flying Daggers) Jin'i canlandıracak. Filmin yapımcısı, Tekken'in bir Mortal Kombat veya bir Tomb Raider olmayacagını, çok basarılı bir yapım olacagını iddia ediyor. TŞ





PS3 ÇOCUK OYUNCAĞI DEĞİL

Sony'den "kapıda kimlik kontrolü"...

PS3'ü sabırsızlıkla beklerken, kulağımıza ilginç haberler gelmeye devam ediyor. Ancak bu haber, 18 yaş altındaki oyun bağımlılarını sinirlendirecek. Çünkü habere göre PS3, geliştirilen yeni bir sistem ile yaş sınırı olan oyunların oynanmasını istenildiğinde, engelleyebilecek. "İstenildiğinde" kelimesi sizi rahatlatmasın gençler, çünkü bu kısıtlamayı tabii ki siz değil, aile büyükleriniz isteyecekler. Sistem, PS3'te yer alan ilgili çipin, oyun DVD'lerinde bulunan yaş sınırı kodunu okumaya çalışıyor. Bir örnek ile açıklayalım; yaşınız 15 ise ve ailenizin herhangi bir üyesi, bu aralar fazla hırçın olduğunuzu düşünüp güç bela aldığınız PS3'ünüzün yaş sınırını 18'e ayarlamışsa, GTA5'i unutmak zorunda kalabilirsiniz. Ancak, "Anneciğim, babacığım, abiciğim..." şeklinde başlayan şirin cümleler işe yarayabilir. ŞA



SAKLANMAYIN!



TEZAHÜRATLARI DUYUYOR MUSUNUZ?

NEREYE KAYBOLDULAR?

Evet, ses geliyor, ama nerede bu millet?

Kadroyu dünyaca ünlü yıldızlarla kuruyoruz, üst üste büyük başarılar yakalıyoruz ama bir türlü tribünleri tamamen dolduramıyoruz... Pro Evolution Soccer oynarken, sahadaki futbol dışında başka bir şey görmüyor gözümüz, ancak mutlaka fark edenleriniz olmuştur; maçı geniş açılı kameradan oynarken ön sıralar bomboş. Fakat, ara sahneler girdiğinde aynı koltuklar fanatik taraftarlar ile dolu. Sürekli toplu halde tuvalete gidiyor olamazlar, peki nedir işin aslı? Bu bir hata mı, yoksa PS2'miz zorlanmasın diye yapılan kurnazca bir numara mı? Oyunun yapımcısı ve dağıtımcısı olan Konami bu olaya yorum getirmese de, sözcülerinden biri durumu inkar etmeyerek "Frame-rate hataları için bir şey yapamayız." dedi. Biz, en iyisi sahadaki futbola dönelim ve saha dışı olaylarla meşgul olmayalım. ŞA



AYRICA "İZİN VERMİYORUZ!"

Bildiğiniz gibi Pro Evolution Soccer'da lisanssız birçok takım ve futbolcu bulunuyor. Dünyanın en popüler PES sitelerinden biri olan pesfan.co.uk, bu sorunu bir isim düzeltme yaması yayınlayarak çözmüştü. Bu yama ile tüm takımlar ve oyuncular gerçek adlarına kavuştuğu gibi, eksik olan takım logoları da oyuna ekleniyordu. "Oyunun hayranlarının kurduğu bir sitenin bu iyi niyetli çalışmasında ne sakınca olabilir?" diyebilirsiniz, ama durumdan rahatsız olan birileri var. İngiltere Futbol Federasyonu, site yöneticilerine bir uyarı yollayarak bu dosyanın derhal siteden kaldırılmasını istedi. Direnecek durumda olmayan site yöneticileri de, tüm dosya arşivlerini siteden kaldırarak, bir daha yayınlamayacaklarına söz verdiler. Artık tek umudumuz Konami.



AYDINLIK TARAF

KONTRA ATAK
24: The Game, The Godfather gibi dizi/film oyunlarından bir şey beklemiyorduk, ama King Kong'dan sonra fikrimiz değişti.

KAR YAĞIŞI
Sibirya soğuklarıyla birlikte gelen kar yağışı Uludağ'ı kayak cennetine dönüştürdü.

PS3'ÜN ÇIKIŞI
2006'ya girerek PS3'e biraz daha yaklaşmış olduk. Her geçen gün daha fazla sabırsızlanıyor, heyecanımızı gizlemekte zorlanıyoruz.

SHADOW OF THE COLOSSUS
2005'in en iyi oyunu olması bir yana, hayatımızın da oyunu oldu Shadow of the Colossus.

IŞIN KILICI

OYUN DUASI
Bu sayıdaki incelemelerden de fark edebileceğiniz gibi, oyuna hasret kaldık. Eskileri bir kez daha, bir kez daha oynuyoruz.

KAR YAĞIŞI
Uludağ'ı beyaza boyayan kar, şehir insanına yaramadı. Tüm yollar tıkandı, evlerine gitmek isteyenler kara teslim oldu.

25 TO DEAD
Eidos/Avalance yapımı 25 to Life, dünyanın en kötü oyunlarından biri oldu, hayallerimiz yıkıldı.

KARANLIK TARAF

SOKAKLARIN VAZGEÇİLMEZİ

YOK ARTIK LEBRON JAMES!

AND 1 Streetball, üç sayılık bir atış deniyor.

Şu sıralar Amerikan televizyonlarında yayınlanan ve izlenme rekorları kıran AND 1 Streetball serisi, ünlü basketbolcuların sokaktaki karşılaşmalarını ekrana getiriyor. NBA'i sollayan bu spor olayının oyununu ne zaman göreceğimizi merak ediyorduk ki, Ubisoft çıktı karşımıza.

Karşılaşmalar sokaklarda ve özel kurallara göre yapıldığı için, bu oyunda basit hareketlere yer verilmiyor. Her basketçinin farklı onlarca artistik hareketi bulunacak. Bu hareketler de iki stick'in farklı şekillerde kullanımıyla gerçekleşecek. Üstelik işin içine R1 tuşunu da ekleyerek yapacağımız hareket sayısını artırabileceğiz.

Oyundaki hikaye modunda bir basketbolcu yaratacak ve onun ünlü isimlerin arasına girmesini sağlayacağız. Şöyle ki: Kariyerimize tanınmayan, çaylak bir oyuncu olarak başlayacağız ve ekibimizdekiler de bizim gibi amatör olacaklar. Maç kazandıkça, ismimizi duyurdukça ünlü oyuncular bize meydan okuyacak ve eğer onları da alt etmeyi başarırsak, aralarına girmeye hak kazanacağız. AND1'ın tam bir ay sonra piyasada olmasını bekliyor ve hepinizi AND1 ile NBA Ballers: Phenom arasındaki kapışmayı izlemeye davet ediyoruz. Bakalım hangi oyun galip gelecek. ■ TŞ


Oyundaki özel hareket sayısı çok fazla.







Dreamcast ve PS2'den sonra Rez'in son durağı PSP...



MÜZİK EŞLİĞİNDE ŞİFRE KIRMA SANATI

PS2'nin kaliteli müzik oyunlarından biri olan Rez, PSP'ye geliyor.

Önce Dreamcast'te, ardından PS2'de karşımıza çıkan, garip, anlatılması zor bir yapımdı Rez. Amacımız, bir bilgisayarın güvenlik sistemini çökertmekti. Bunun için de 0 veya 1 kodu olarak o bilgisayarın içine girmiş, dijital yaratıklarla müzik eşliğinde savaşmıştık. Yaratıcılıkta sınır tanımayan bir oyun olarak bildiğimiz Rez, aldığımız son duyumlara göre PSP için de hazırlanıyor. İçinde, PS2 versiyonunda olmayan yeni bölümlerin ve yeni müziklerin bulunacağını tahmin ettiğimiz yeni Rez'in çıkış tarihi elbette belirsiz. ■ TŞ

2005'İN EN İYİ 20 OYUNU



ELEKTRİKLİ TESTERELERDEN TOP YUVARLAYAN MAYMUNLARA, KATANA'LARDAN EL DEĞMEMİŞ ORMANLARA VE **HIRSIZ RAKUNLARDAN PSİKOLOJİK ÇÖZÜMLEMELERE** KADAR HER ŞEY BURADA. PEKİ HANGİLERİ EN İYİLER ARASINA GİREBİLDİ?



SOUL CALIBUR III

YAPIM: NAMCO/PROJECT SOUL • **DAĞITIM:** SONY



Soul Calibur III için söylenebilecek çok fazla söz yok. O ekranların en iyi dövüş oyunları arasında ve 2005'in de en iyi dövüş oyunu olmayı başardı. Oyun bu başarıyı hem oynanışıyla, hem de mükemmel grafikleriyle yakaladı. SCIII, dövüş oyunlarını sevmeyenlere bu türü sevdirdi, bu türü sevenlere ise bitmeyecek bir keyif olanağı yarattı. Yanımızda bir arkadaşımız olduğu zaman (hele bu kişi oyunu bilen biriyse), SCIII'ün başından kalkmak mümkün olmadı. Böyle güzel anılar bıraktı işte SCIII zihnimizde. Bir de o uzun ve sıkıcı stratejik bölümü olmasaydı, dünyanın en iyi dövüş oyunu seçip başbakan bile ilan edebilirdik. Henüz bu oyunu almadıysanız, nasıl bir hata yaptığınızı burada kelimelerle anlatmamız mümkün değil.

EN ETKİLEYİCİ GÖRÜNTÜ







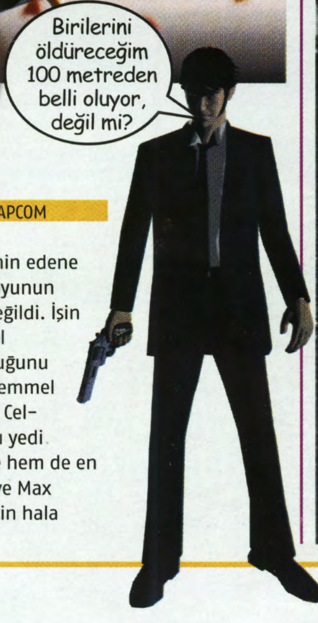
EN GARİP OYUN

KILLER 7

YAPIM: CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4/GRASSHOPPER MANUFACTURE • **DAĞITIM:** CAPCOM



Bu oyun çıkmadan önce, nasıl bir oyun olduğunu tahmin edene 10.000 YTL ödül vermeyi planladık, zira ofisteki kimse oyunun neye benzeyeceği konusunda en ufak bir fikir sahibi değildi. İşin ilginci oyun çıkınca da kimse ne olduğunu, neyi kontrol ettiğini, bu oyunun nasıl bir beyin gücünün ürünü olduğunu anlayamadı. Üstüne biraz gidildiğinde ise aslında mükemmel fikirler ve sarsıcı bir hikayeye sahip olduğu ortaya çıktı. Cel-shade grafik tekniği, bir adamın kafasında oluşturduğu yedi farklı katili kontrol etme imkanı ile Killer 7 hem 2005'in en garip oyunu ve hem de en başarılı oyunlarından biri oldu. Sıradan FPS'ler, basit adventure oyunları ve Max Payne'in kopyası aksiyon oyunlarından sıkılıdıysanız, Killer 7'ı denemek için hala şansınız var. Not: Bir sonraki oyunun ismi Killer 8 olmayacak.



GRAN TURISMO 4

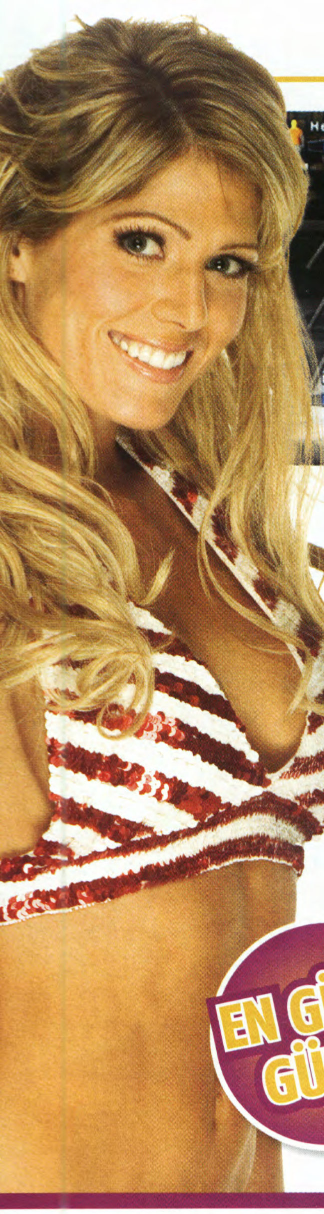
YAPIM: POLYPHONY DIGITAL • **DAĞITIM:** SONY



Bir tanıdığım geçen gün dedi ki, "Bir direksiyon aparatı ve bir adet GT4 ile 10 sene PS2 oynayabilirim.". Bu söz, oyunun başarısını anlatmak için yetiyor da artıyor bile. 500 lisanslı araç, 100'e yakın pist ve insanı kendisinden geçiren grafikleriyle, Polyphony Digital GT serisinin en iyi oyununu üretmeyi başardı. Kaldı ki biz "GT3'ten sonra daha iyi ne olabilir?" diyorduk. Grafikler ve araç sayısı tabii ki bir oyunu mükemmel yapmaya yetmez. Araçların yol tutusu, kontrolü de o kadar iyi ki, adeta gerçek bir yarış arabasını kontrol ediyormuş hissine kapılıyorsunuz. Dünyanın en hızlı yarış oyunu Burnout ise, en gerçekçi ve iyi görüneni de GT4'ten başkası değil. GT5'in çıkmasına daha yıllar olduğunu düşünürsek, daha uzun süre GT4 oynayacağız demektir.



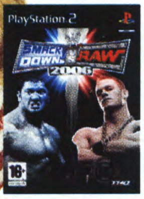
EN İDDİALI YARIŞ





SMACKDOWN! VS RAW 2006

YAPIM: YUKE'S • **DAĞITIM:** THQ



Beni soracak olursanız, en son WWF'te kaldım. RAW nedir, SMACKDOWN! kimdir; bunları görmedim, bilmiyorum, haklarında yorum yapmak bana düşmez. Tabii ki bu, elimizdeki oyunun inanılmaz zevkli olduğu gerçeğini de değiştirmiyor. Etrafınızda dolaşan diğer Amerikan güreşi oyunlarını bir kenara atın, çünkü Smackdown! Vs. Raw hepsinden daha iyi. Sadece tuşlara rasgele basmanın çok ötesinde, kontrataklar ve özel hareketlerle gerçek güreşin nasıl bir şey olduğunu anlayacaksınız. Online olarak çok başarılı olmasa da, tek kişilik oyunla keyifli saatler geçireceğiniz ortada.

EN GÜZEL GÜREŞ

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

YAPIM: TREYARCH • **DAĞITIM:** ACTIVISION

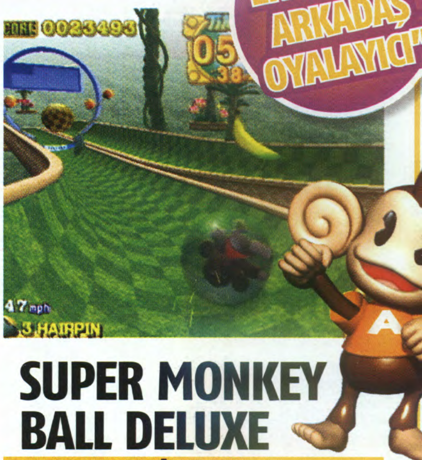


Medal of Honor için; "İkinci Dünya Savaşı'ndan ne malzeme çıkardılar. Vay be!" diyorduk ki bir de Call of Duty çıktı karşımıza. Zaten MoH serisi, konsollardaki her oyunuyla, gitgide dibe batıyordu; CoD bir nevi umut ışığı oldu. CoD, gerçekten bu savaşta bir şekilde yer aldığımızı hissettirirken, CoD2 savaşın tüm sıcaklığını, sorumluluğunu ve zorluğunu iyice omuzlarımıza yükledi. Sıradan bir asker olarak savaş ortamına girmek, o dönemin silahları ve araçları eşliğinde ilerlemek ve ordunuzun Nazi'lere hedef olmasına şahit olmak için daha iyi bir seçiminiz yok. Oyun o kadar gerçekçi ki, oyundaki hareketleriniz bir video kaydı olarak kaydedilebilseydi eğer, bu kaydı aksiyon filmi niyetine rahatlıkla izleyebilirdiniz.

EN GERÇEKÇİ 2. DÜNYA SAVAŞI



EN İYİ "KIZ ARKADAŞ OYALAYICI"



SUPER MONKEY BALL DELUXE

YAPIM: SEGA • **DAĞITIM:** SEGA



"Ay Semih benimle hiç ilgilenmiyorsun!". "Bir saniye aşkım, şu bölümü de geçeyim, hemen geliyorum yanına.". "Ya ben de oynamak istiyorum bu oyunları!". Semih iç geçirir ve "Tamam aşkım, gel senin sevebileceğin bir oyun var." der. PS2'ye Super Monkey Ball Deluxe koyulur. "Semiiih, çok şeker bu maymunlar!". 15 dakika geçer; "Semih çok güzelmiş bu oyun ya!". 45 dakika daha geçer; "Semih bu bölümü geçemiyorum, çok zor ya... Semih? Ay Semih benimle hiç ilgilenmiyorsun!". Sonuç: Kız arkadaşlar her zaman ilgiye ihtiyaç duyar; siz ne kadar uğraşırsanız uğraşın.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

YAPIM: KOJIMA PRODUCTIONS • **DAĞITIM:** KONAMI





MGS3'ün yapımı sırasında Kojima demişti ki; "En gerçekçi ormanı yaratmaya uğraşıyoruz.". Tabii ki o sırada, bu cümleyle ne demek istediğini anlayan olmamıştı; fakat oyun çıkınca her şey açıklığa kavuştu. Önceki oyunların teknolojik yapısı yerine, bir ormanda tek başına kalan Snake'in geçmişteki hikayesini yaşamamız gerekiyordu bu sefer. Yeri geldi, hayatta kalmak için ortalıktaki canlıları yedik; yeri geldi, düşmanlarımızdan saklanabilmek için farklı kamuflajlar kullandık. Düşmanlarımızın yerini belli eden o şahane göstergemizden de olmadığı için, bu sefer her şey daha stresliydi. Bunların sonunda ise MGS3 yine herkesin kalbinde taht kurdu ve hala da tahtından inmiş değil.



EN İYİ ORMAN HAVASI

RESIDENT EVIL 4

YAPIM: CAPCOM • **DAĞITIM:** CAPCOM





Zombilerin yerine daha canlı ve daha akıllı düşmanların geldiği, silahlarınızın geliştirilebildiği, yavaş inventory sisteminin artık daha kullanışlı olduğu, grafiklerin alıp başını gittiği bir oyun; Resident Evil 4. Hala ilk günkü heyecanımızı taşımamız da bu yüzdendir. Geliştirilen özelliklerin dışında, RE4'te yeni silahlar, yeni alanlar ve yeni kostümler de aklımı başımızdan alacak güçteydi. Eğer yolunuz bir gün RE4 oynayan insanların arasına düşerse, sakın karşılarına bu oyunu oynamamış olarak çıkmayın. Kim bilir belki sizi de düşman sanabilirler.

EN İNATÇI VİRÜS





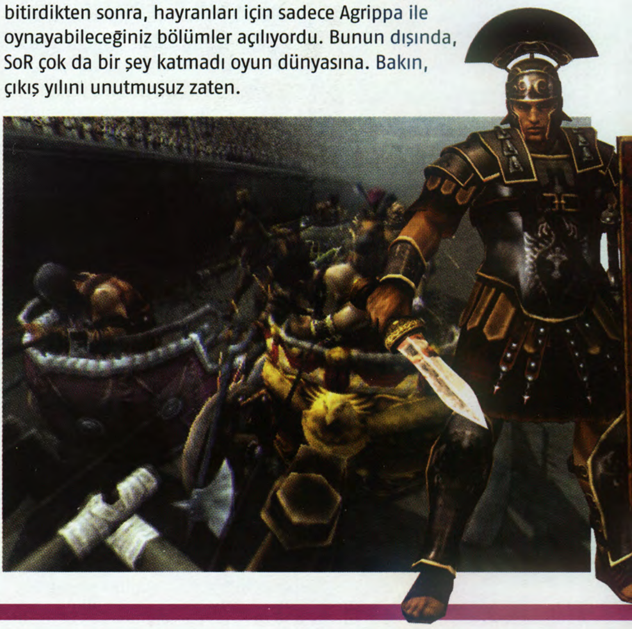
SHADOW OF ROME

YAPIM: CAPCOM • **DAĞITIM:** CAPCOM

EN KANLI VAHŞET



Silahınız yoksa, karşınızdaki adamın kolunu koparıp silah olarak kullanma gibi insani duygular aşılayan bir oyundu Shadow of Rome ve açıkçası bu oyunun 2005'te çıktığını unutmuştuk. Shadow of Rome aynı zamanda bize bir kişilik bölünmesi de aşılıyordu. Yeri geliyor Agrippa'yı seçip kafa göz dalıyorduk Roma'lı askerlere, yeri geliyor Octavianus ile Thief tarzı hareketler sergileyip gizli işler çeviriyorduk. Ama oyunu sevmemizin, beğenmemizin nedeni tabii ki Agrippa ve düşmanlarına karşı acımasız tavrı oldu. Hatta oyunu bir kez bitirdikten sonra, hayranları için sadece Agrippa ile oynayabileceğiniz bölümler açılıyordu. Bunun dışında, SoR çok da bir şey katmadı oyun dünyasına. Bakın, çıkış yılını unutmuşuz zaten.





SPARTAN: TOTAL WARRIOR

YAPIM: CREATIVE ASSEMBLY • **DAĞITIM:** SEGA



Spartan için çok güzel bir açıklama bulduk: "Kim kime, dum duma!". Yani ortada 500 tane düşman var; artık siz kime saldırırsınız, kim size saldırır, o kısmın ucu çoktan kaçmış demek oluyor bu. En az 10 düşmanla aynı anda uğraşıp, onları kombolarınız ve kılıç-kalkan saldırılarınızla geri püskürttüğünüz Spartan'da ayrıca, stratejik kararlar verip üstünüze gelen 200 kişiyi, 100 kişiye indirmeniz de gerekebiliyordu. Ancak doğru kararlarla, savaşın sizi bir sel gibi alıp götürmesinden kurtulup kontrolü elinizde tutabildiğiniz bu oyun, kargaşa dolu ortamları sevenlere 2005'in bir armağanıydı.

EN BÜYÜK KAOS





SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES

YAPIM: SONY • **DAĞITIM:** SUCKER PUNCH



Bir rakunun, hem de böylesine Cel-Shade'li, böylesine sevimli bir rakunun tüm dünyayı soymasına ne diyorsunuz? Biz ayıp diyoruz, ama oyun da bir o kadar zevkli olunca bu ayıbı görmezlikten geliyoruz. İlk iki oyunla (özellikle birinci oyun) sanki bir çizgi-film'in içindeymişiz hissi veren Sly, üçüncü oyununda da yepyeni karakterler ve daha fazla mini-oyunla şöhretini devam ettirdi. Öyle ki, şu an dördüncü oyunu bekliyoruz, hadi hayırlısı.

EN BÜYÜK SOYGUN

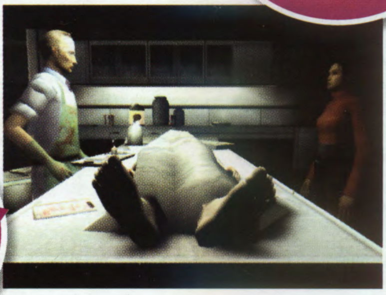
FAHRENHEIT

YAPIM: QUANTIC DREAM • **DAĞITIM:** ATARI



Cinayet, karanlık sahneler, zombiler, erotik görüntüler, ne ararsanız burada. Fahrenheit'ın çıkışından elbette haberimiz vardı, ama böylesine derin, detaylı ve ilginç bir oynanışa sahip olacağını tahmin etmiyorduk. Ailece, severek beğenerek oynadık. Polisleri kontrol ettik, suçluların bakış açısından olayı değerlendirdik ve sonunda bir karara vardık: Bu oyun farklıydı; bu oyun kaliteliydi. Birkaç önemli eksi özelliği de (onlar kendilerini bilir) olmasaydı, mükemmel bir adventure olabilirdi.

EN MASUM KATİL





PRO EVOLUTION SOCCER 5

YAPIM: KONAMI • **DAĞITIM:** KONAMI TYO







Atalarımız demiş ki; "Futbolla yat, futbolla kalk!". Bunu beynimize kazıyan biz, Türkler, televizyonda futbolun her türlüsünü görmekten büyük zevk alan bir toplum olup çıktık. Bakın, tam solumda Fırat PES5 oynuyor, Hasan PES5'te Fırat'a kafa tutuyor ve ben PES5 kutusuna bakıp "Hmm." diyorum. "Bu bir oyun değil, bu başka bir şey." demişti Fırat zamanında. Suratına bakıp yine "Hmm." demiştim. Ama şimdi her şeyi anlıyorum. Sanırım PES5 bir oyun değil, gerçeğin ta kendisi. Evet, öyle olmalı; başka bir açıklaması yok.

EN YEŞİL SAHA







...Ve en büyük beş hayal kırıklığı.

Eh, her şey de mükemmel olamaz ki.



SHADOW THE HEDGEHOG

Dreamcast'teki Sonic Adventure'dan sonra, her oyunuyla yerin dibine batan zavallı Sonic, Sonic the Hedgehog ile de kaderini değiştiremedi. SEGA işin içine silahları katarak Ratchet & Clank etkisi yaratmaya çalışsa da, bunda başarılı olamadı. Sonuçta da ortaya her şeye saçma sapan bir şekilde ateş ettiğimiz, oyunda ilerlediğimiz halde aynı bölümleri tekrar tekrar oynadığımızı hissettiren anlamsız bir Sonic oyunu çıkmış oldu. Artık yapacak bir şey yok. PS3 için hazırlanan yeni Sonic'i beklemek zorundayız. O da bir şeye benzemezse, bir efsane yok olup gidecek...





TEKKEN 5

YAPIM: NAMCO • **DAĞITIM:** NAMCO



En iyi görüntü ödülünü Soul Calibur III'e verdik, ama asıl dövüş kralı elbette Tekken 5. PES5 gibi, bu oyunu da anlatarak zaman kaybetmeyeceğiz. Dünyanın en iyi dövüş oyunu Tekken'di, rakipleri oldu, onu geçmeye çalıştılar, ama beşinci oyununda bile kimsenin gücü onu tahtından indirmeye yetmedi. Oyunu bilen iki kişinin, 10 saat aralıksız (tuvalet ve yemek molası hariç) oynayabileceği, gerçek bir bağımlılık yapıcı madde, tam bir baş yapıt. Daha fazlasını Tekken 6'dan bekliyoruz. Hem de PS3 grafikleriyle...



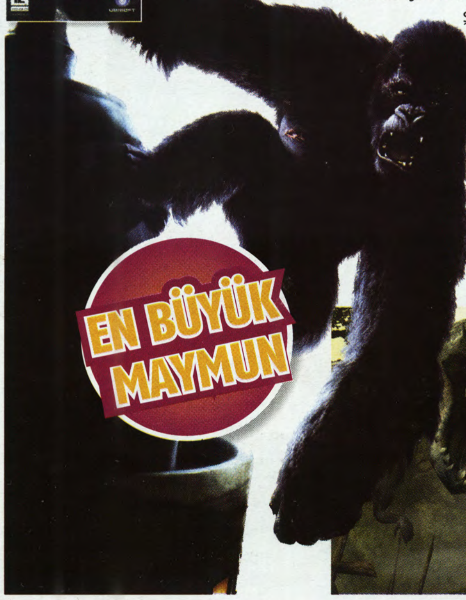
EN İYİ DÖVÜŞ

KING KONG

YAPIM: UBISOFT • **DAĞITIM** UBISOFT



Aşık bir insanın, aşkı için yapamayacağı şeylerin sayısı çok azsa, aşık 50 metrelik bir maymunun yapamayacağı hiçbir şey yoktur diye düşünüyoruz ve King Kong da bizi yalanlamıyor. En iyi film-oyunları arasında yer edinen King Kong, MGS3'ün ormanından iyi olmasın, içinde gerçekten bir şeylerin yaşadığı hissini veren şahane bir ormanla baş başa bıraktı bizi. Birkaç T-Rex, birçok etobur dinozor, bir adet King Kong ve şaşkın bir film ekibinin sahip oldukları tek ortak nokta, bu ormanda bulunmalarıydı. Güzel oyundu, şimdi işim olmasa yine oynarım.



EN BÜYÜK MAYMUN





WITHOUT WARNING

Haberleri olsun, ön bakışı olsun, bu oyun hakkında yazılan-çizilen her şey kulağa çok hoş geliyordu. 24 ismindeki dizinin, oyun hali olarak benimsemiştik Without Warning'i; fakat ummadık taş baş yararmış. Büyük umutlar bağladığımız oyun, basit bir aksiyondan ileri gidemediği gibi, can sıkıcı oynanışı ve hatalarıyla sinirimizi de bozdu. ▶



...en büyük beş hayal kırıklığı



GHOST RECON 2

Mükemmel bir hayatınız varsa, biraz sinirinizi bozmak istiyorsanız, neden Ghost Recon 2'yi denemiyorsunuz? Bölüm arasında, kaydetme imkanı sunmayan, yapay zekanın inanılmaz bir biçimde saçmaladığı, gereğinden fazla zor bir oyun. O güzelim kitaplara, böyle kötü oyunlar yakışmıyor. Yazık.

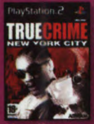




FIFA 06

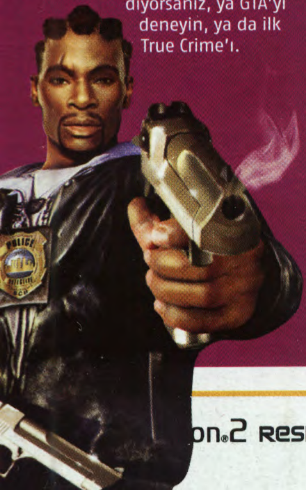
Açık açık konuşalım. PES varken başka bir futbol oyunu oynanır mı? Oynanmaz! EA da bunun farkında ki, son eseri FIFA 06'yı PES'e benzetmeye çalıştı. Benzetti de. Ama PES, FIFA 06'nın geldiği noktaya zaten yıllar önce gelmişti. İki üç tane lisans için de gidip FIFA oynanmaz ki şimdi. Özet: Futbolun dijital ortamdaki adı PES'tir.





TRUE CRIME: NYC

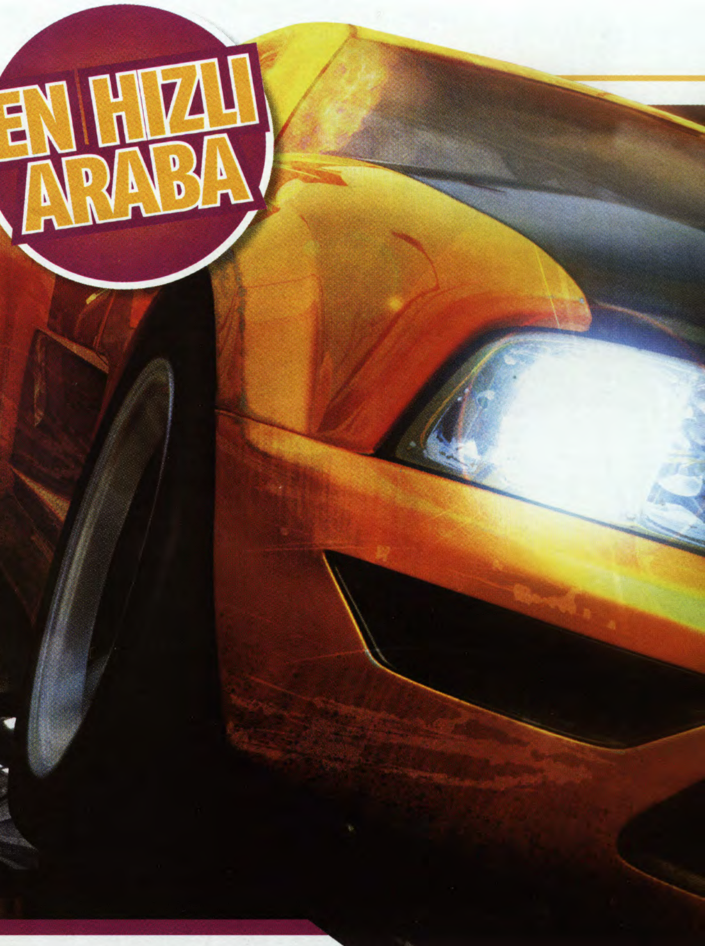
Zaten başından belliydi bu oyunun neye benzeyeceği. Yok "Hip-Hop" tarzı müzikler, yok konuk oyuncu olarak Redman gözükecek derken, asıl oyunu unuttu yapımcı firma. Ortaya çıkan şey; GTA kopyası, ama GTA'nın eline su dökemeyecek basitlikte bir aksiyon oldu. New York'ta bir oraya, bir buraya gidip kötü adamları ortadan kaldırdık. Sonunda da elimize hiçbir şey geçmedi. İlla da bu tip bir oyun oynamam lazım diyorsanız, ya GTA'yı deneyin, ya da ilk True Crime'ı.



BURNOUT REVENGE

EN HIZLI ARABA

YAPIM: EA CRITERION • **DAĞITIM:** ELECTRONIC ARTS





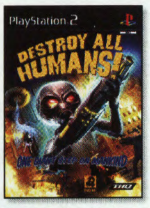
O kadar hızlıydı ki, ne olup bittiğini anlamadan bitiş çizgisine varıyorduk. O kadar fazla aksiyon vardı ki, hangi arabaya çarptığımızı, o arabanın fırlayıp nereye gömüldüğünü göremiyorduk bile. Biz bunları yaşarken, bunları düşünürken zaman geçiyordu oysa ki. Bizse; daha fazla intikam, daha fazla yarış kazanma ve daha çok aracı yoldan çıkarma uğruna sevdiklerimizi terk ettik, inlerimize çekildik. Fakat ne olursa olsun çok eğlendik, pişman da değiliz. Siz de durmayın ve şurada duran arabaları parçalayın bizim için.





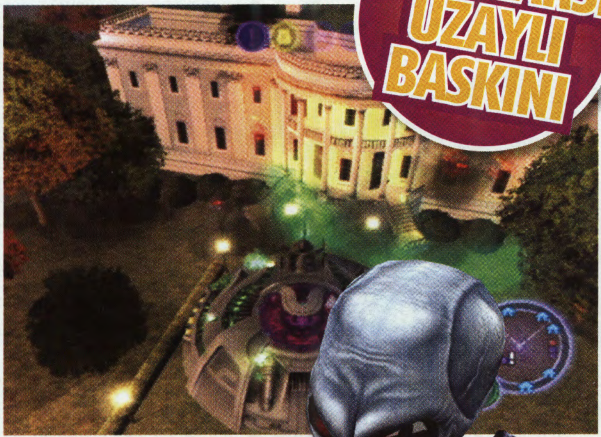
DESTROY ALL HUMANS!

YAPIM: PANDEMIC • **DAĞITIM:** THQ



Bir uzaylının neler hissettiğini anlamadıktan sonra, uzaylılarla savaşmak, bizi bir yere götürmez. Bu bağlamda, Destroy All Humans ile 50'lerin Amerika'sına inip, olay çıkaran bir uzaylının davranışlarını incelemek iyi olacaktır. İnsan ırkı olarak güçsüz değiliz ve o uzaylının hakkından gelebiliriz. "Ama o beyinlerimizi kontrol edebiliyor, neler düşündüğümüzü anlayabiliyor." demek, sizi yanlış davranışlara sürükler. Karşımızda sadece bir uzaylı var. Ya da bir saniye. Uzaylı olan bizdik ya! İnsanlara ölüm! Yaşasın açıklanamayan uçan cisimler!

EN ZARARSIZ UZAYLI BASKINI





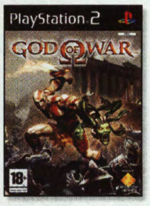




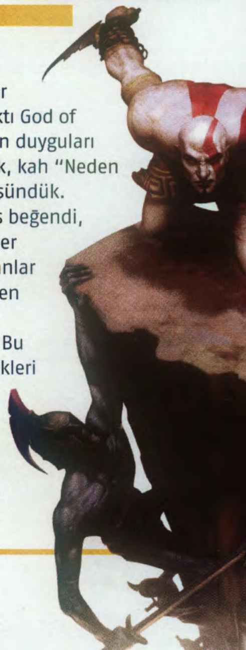
EN BÜYÜK SÜRPRİZ

GOD OF WAR

YAPIM: SONY • **DAĞITIM:** SONY SANTA MONICA



Hiç beklemediğimiz bir anda, beklemediğimiz bir oyun olarak karşımıza çıktı God of War. Hiç hesapta olmayan duyguları yaşattı bize. Kah eğlendik, kah "Neden Kratos değilim?" diye düşündük. Sonuçta bu oyunu herkes beğendi, beğenmediğini söyleyenler hakkında soruşturma açıldı, göz altına alınanlar oldu. Oynanışın esnekliği bir yana, oyunun en etkileyici yönü; Kratos'un sivil, canlı, cansız, düşman, ne varsa ortadan kaldırması oldu. Bu katliamda, özel kombolar ve küçük tuş taktikleri kullanmanın eğlencesi de cabası. Yılın oyunu olarak God of War ve RE4 arasında gidip geldik. Siz de tercihinize göre GoW'yi baş sıraya oturtabilirsiniz dilerseniz. GoW oynamamış kitleye de bir mesajımız var: Ne yaptığınızı sanıyorsunuz?!



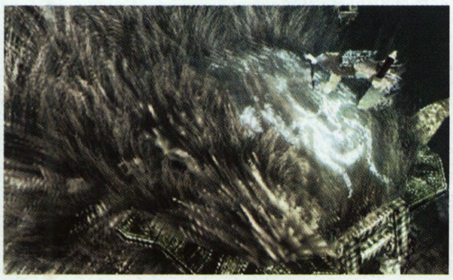
YILIN OYUNU

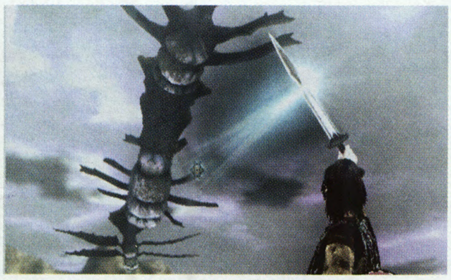
SHADOW OF THE COLOSSUS

YAPIM: SONY • **DAĞITIM:** SONY



"2005'in en iyi oyunu ne olabilir acaba?" sorusunu kendinize yönelttiğinizde aklınıza birden fazla mı oyun adı geliyor? "Aa, neden Resident Evil 4 yılın oyunu seçilmemiş ki?" gibi şaşkınlık belirtileri mi gösteriyorsunuz? "40 yıl düşünsem yine de 2005'in en iyi oyununu belirleyemem." diyerek belirsizlik içerisinde mi boğuluyorsunuz? O zaman siz, Shadow of the Colossus oynamamış ve 2005'i büyük bir hatayla kapatmışsınız; çünkü biz yılın oyununu seçerken bir saniye bile tereddüt etmedik. Oynamaktan kastım şöyle bir göz atmak değil, çünkü sadece birkaç dakika göz atarak SotC'nin dünyasına girmeniz mümkün değil. Ve SotC'nin dünyasına bir kere girdikten sonra oradan çıkmak da mümkün değil. Çok iyi bir oyunu oynarken hepimizin teslim olduğu "hata bulmaya çalışma psikolojisi" bile SotC'de kusur bulmaya yeterli olmuyor. Sesler, müzikler, grafikler, oynanış, yaratılan dev evren, hikaye, kontroller... Bir oyun ile ilgili aklınıza gelebilecek bütün öğeler SotC'de neredeyse kusursuz bir şekilde tasarlanmış. Kısacası yaptıkları hatayı telafi edebilmeleri için bu oyunu oynayanlar, en kısa zamanda oynamayanlara oynatsın...















Exit
Mobimag Türkiye'nin en kapsamlı mobil teknoloji sitesini hazırlıyormuş
Evet haberim var. Üstelik Mart ayında yayındaymış.
MOBiMAG
mobil yasam kültürü dergisi

kahin

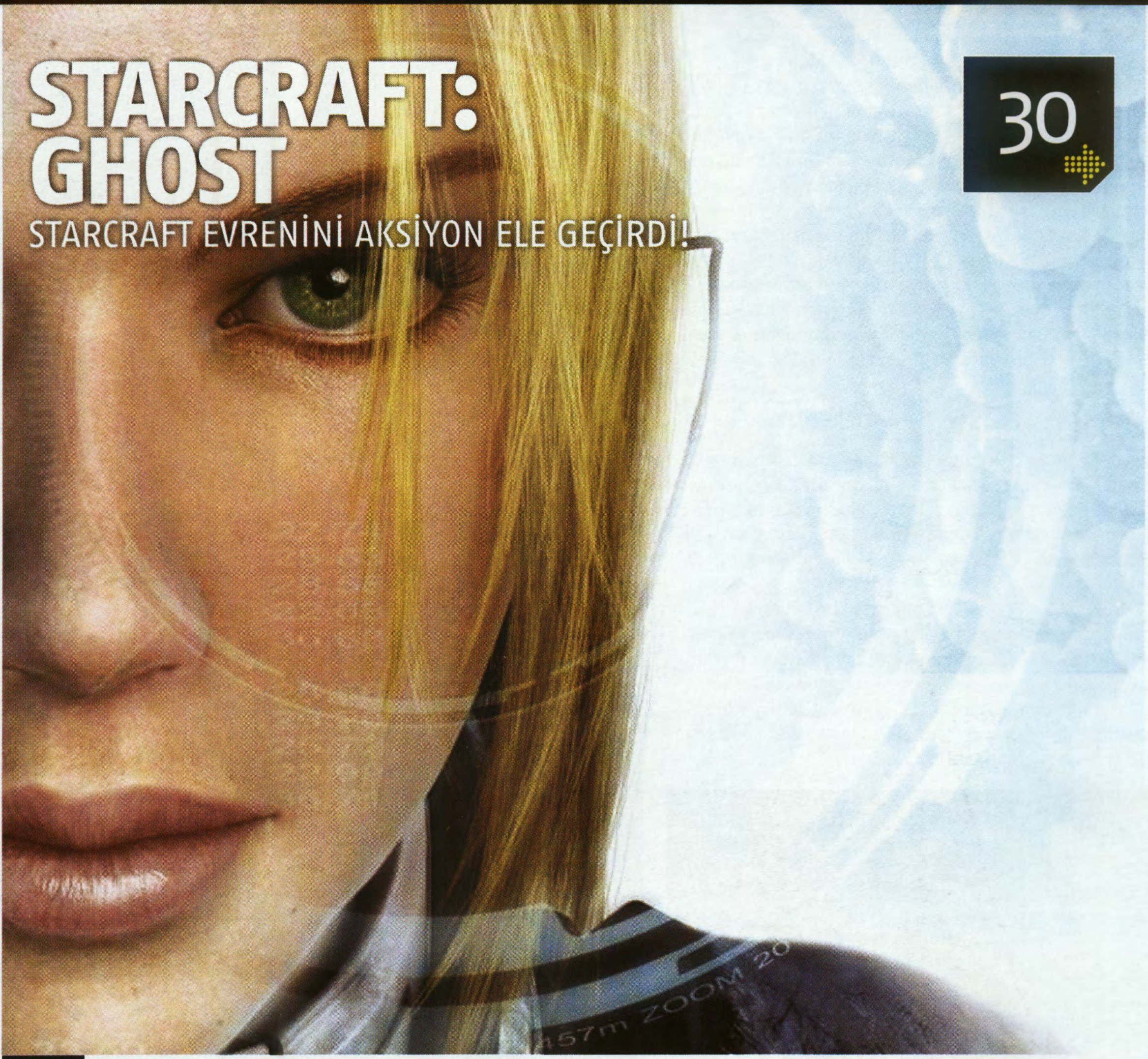
DÜNDEN SONRA, YARINDAN ÖNCE...



Bir oyunu beklemek ya da daha ileri giderek "iple çekmek" oyuncuyu hayata bağladığı kadar, sıkar da. Hele bunu alışkanlık haline getirdiyseniz, kendinizi monoton bir sürecin içerisine hapsetmişsiniz demektir: Oyun beklenir, gelirse alınır, sonra tüketilir ve bir diğer oyunu beklemeye başlanır... Peki ya o oyun gecikirse ya da en kötüsü hiç gelmezse? Gereksiz bir stres kaynağı işte... Bir süre sonra yorulmanız da mümkün; yorulup, oyun dünyasını terkeden çok kişi vardır. Kahin der ki; "Bakın işte şu oyun yolda, geliyor, görüyor musunuz?". Görüyorsunuz elbette ve birçoğunuz "Bir an önce gelsin!" diyorsunuz. Ancak "Kahin"lik üniformamı çıkarıp sıradan oyuncu giysilerimi giyerek size bir sır vereyim: En güzel ve en tatlı oyun, bir anda karşımıza çıkıveren, sürpriz yapıp bizi şaşırtan oyundur. Tıpkı sessiz sedasız gösterime giren sıkı bir film veya sürekli sizinle olmasını düşlediğiniz değil de, bir anda karşınıza çıkıp sizinle bir şeyleri paylaşan özel insanlar gibi... Bu yüzden Kahin demez, ama ben derim ki; yüksek beklentilerinizi bir kenara itip bugünü yaşayın, hayatın akışına bırakın kendinizi. Orada bir yerlerde size yepyeni görüşler, yepyeni duygular kazandıracak bir şeyler var emin olun. Onları keşfetmek size kalmış.

Hasan Başaran

Hasan Başaran
hbasaran@ps2dergisi.com



STARCRAFT: GHOST
STARCRAFT EVRENİNİ AKSİYON ELE GEÇİRDİ!
30

32 **ROGUE TROOPER**
Mutasyona uğramış kızgın askerler intikam peşinde! (Tıpkı Evrenin Askerleri gibi, hmm...)

34 **PHANTASY STAR UNIVERSE**
Sega, bu yeni uzay RPG'si ile level atlamaya hazırlanıyor. Eh, XP puanları hayli yüksek sonuçta...

36 **TOURIST TROPHY**
Dört tekerin nesi var, iki tekerin sesi var! Gran Turismo'nun motosiklet versiyonu, tam gaz geliyor.

38 **ACE COMBAT ZERO: BELKAN WAR**
Çok yakında, gökyüzünde şenlik War!

39 **FORBIDDEN SIREN 2**
PS2'nin kaliteli korku oyunlarından biri olan Forbidden Siren 2 devam ediyor.



DAĞITIM **BLIZZARD** | YAPIM **SWINGIN' APE STUDIOS / NIHILISTIC** | WEB SİTESİ **WWW.BLIZZARD.COM/GHOST**

STARCRAFT: GHOST

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR yeni görüntüler

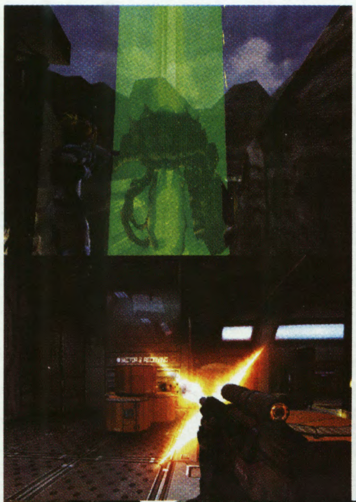
NOVA, BİZİ BEKLETMEYE DEVAM EDİYOR.

"Nerelere gideyim, sen yanımda olmadıkça..." diyor bir şarkıcımız ünlü parçasında ve hüzünlendiriyor herkesi umarsızca. İlgili şarkıcımızın kime seslendiğini tahmin ediyorsunuzdur herhalde. Sevgilisine mi? Eski aşkına mı? Hayır efendim, hayır. O da bizim gibi Nova'yı istiyor yanında. Onun da canına tak etmiş, o da artık beklemekten sıkılmış. Nova'sız geçen her gün, her dakika artık hepimiz için işkenceden farksız. İşin içine üç firma karıştı, Blizzard oyunun tamamlanması için 3982 kişiyi (sayı düpedüz uydurmadır) işe aldı, ama oyunun çıkışı ertelendikçe ertelendi ve StarCraft yavaş yavaş unutulmaya başlandı. Dünya infilak etmeden önce görmeyi umduğumuz bu oyun için son görevimizi yerine getirelim; sizi bilgilendirelim.

EVRENDEKİ HAYALET

StarCraft: Ghost'un tanıtımına ilk başlandığı andan itibaren, oyunun iyi bir karışım olacağı vurgulanıyordu. Yeri geldiğinde saklanıp, yeri geldiğinde savaşacağımız bu karışımda, aksiyonun daha ağır basacağı da belirtilmişti. 2006 yılına adım attığımız şu günlerde değişen hiçbir şey yok.

Bölüm tasarımları, StarCraft evrenine uygun bir şekilde planlanıyor ve bu evrende kontrolümüz dışında gelişen olaylara da önem veriliyor. Mesela, aylak aylak ortalıkta dolaşırken on metre ilerimizde bir Zergling, bir Terran askerinin üstüne atlayacak ve savaşmaya başlayacak. Savaş alanının yakınına gidersek, sağ kalanlar tarafından biz de saldırıya uğrayacağız.







Dilediğiniz zaman omuz üstü kamerasına geçerek daha isabetli atışlar yapabiliyorsunuz.



Oyunun çok az anı bu kadar sakin...

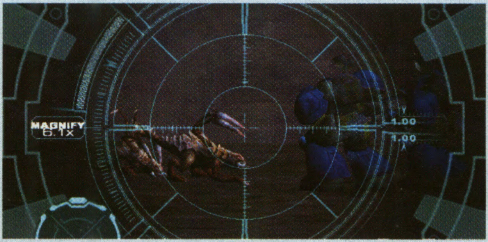
HAVADA, KARADA, DENİZDE...

En az Lara Croft kadar yetenekli, en az Sam Fisher kadar sinsi. StarCraft: Ghost'un yıldızı Nova'nın yeni oyunda neler yapabileceğine buyurun, bir göz atın.



DÖVÜŞ SANATLARI USTASI

O, sadece uzun menzilli silahlarla değil, yakın dövüşte de bir ölüm makinesi. Tabii ki, yine de dev gibi bir Zerg'e bu şekilde kafa tutmasa daha iyi olur.



KESKİN NİŞANCI

Rambo'culuk oynamak yerine, neden işleri biraz daha yavaştan almıyorsunuz. Mesela, kurulun bir köşeye, koyun yanınıza çayınızı; uzaktan bir bir avlayın kurbanlarınızı.



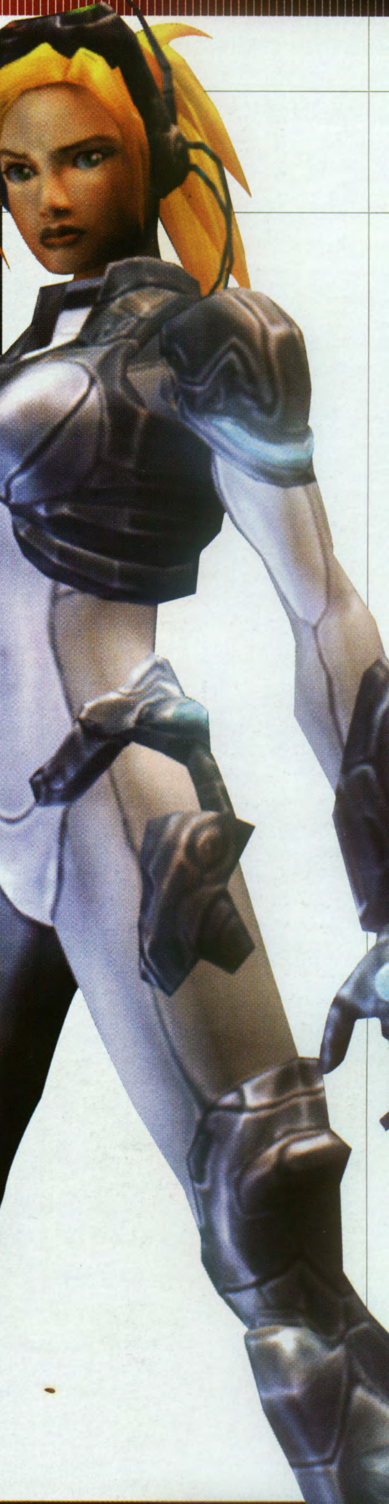
GÖKLERİN EFENDİSİ

"Otur, otur sıkıldım yahu!" cümlesiyle sıkıntısını belli eden bir adet Nova'nın tek ilacı onu göklere yollamaktır. Bu sayede etrafta ne var, ne yok, daha iyi görebileceksiniz.





Bu oyunda herkes düsmanınız; Terran'lar da buna dahil.



Peki biz, Nova olarak bize karşı yapılan bu hakaretlere, bu çirkin davranışlara sessiz mi kalacağız? Asla! Nova çok azimli bir bayan. Öyle ki, bizim oyunu beklediğimiz süre içinde o boş durmamış, kendisini geliştirerek birçok yeni silahı kullanmayı öğrenmiş. Artık dişi kahramanımız; ateş püskürtücülerden, ağır makinelilere, tetikçi tüfeklerine ve pompalılara kadar türlü türlü silahlar kullanabiliyor. Yapımcıların açıklamaktan kaçındığı, StarCraft'a özel silahlar hakkındaysa elimizde maalesef yeterli bilgi yok. Silahların yanında, Nova'nın özel ve ani öldürücü hareketleri, akrobatik manevraları ve telekinetik güçleri de bulunacak.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde Nova, Alien filminin kahramanı gibi çeşitli aletleri ve araçları da kullanabilecek. Bildiğimiz alet ve araçların arasında; Terran'ların kullandığı bir savaş kostümü, çeşitli zırhlı araçlar ve sabit savunma silahları yer alıyor.

Tabii ki en büyük soru veya sorun, bu oyuna ne zaman kavuşacağımız. Yukarıda Haziran yazıyor olabilir, ama o Haziran 2006 mı olur, 2007'ye mi sarkar, bunu ancak ilerleyen aylarda görebileceğiz. Blizzard yapım aşamasındaki ürününden hoşlanmayıp, oyunu yeni nesil konsollara uyarlayabilir; hiç belli olmaz. Sabreden derviş... ■ TŞ

kahin PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR

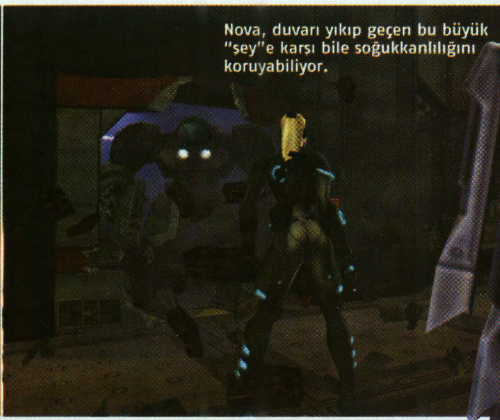
16. YÜZYILDA DUYURULAN StarCraft: Ghost'un gecikmesi, bize önemli bir ders verdi aslında; iç huzurumuzla yaşamayı ve dünyanın bir şekilde SC: Ghost olmadan da yaşanabilir bir yer olduğunu öğrendik.



NE KADAR SICAK?

0	25	50	**75**	100





Nova, duvarı yıkıp geçen bu büyük "şey"e karşı bile soğukkanlılığını koruyabiliyor.



Açık alana çıkarsanız, birbirinden farklı birçok aracı kullanabilirsiniz.





Silahınızı nöbetçi olarak kullanabilirsiniz.

DAĞITIM EIDOS | YAPIM REBELLION | WEB SİTESİ WWW.REBELLION.CO.UK/ROGUE.HTM

PlayStation RESMİ DERGİ yeni görüntü

ROGUE TROOPER

ÇİZGİ-ROMANDAN OYUN DÜNYASINA...

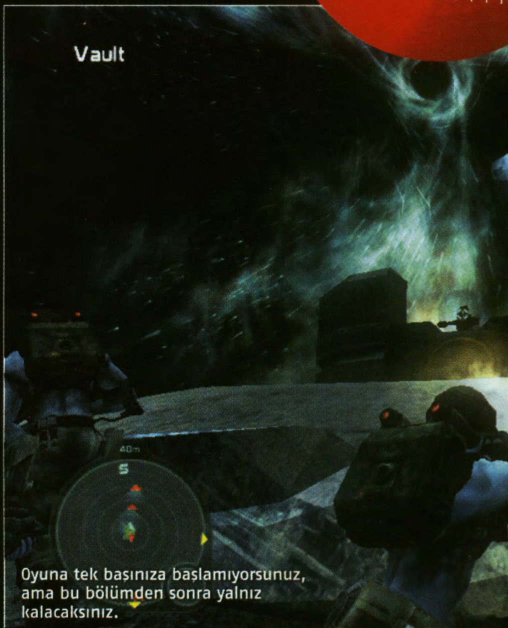
Rogue Trooper ismi ülkemizde pek bir şey ifade etmiyor. Fakat İngiltere'de, Rogue Trooper en çok satan çizgi-romanlardan biri. Romanın İngiltere'deki büyük başarısı, aynı zamanda bir oyun yapımcısı olan sahibini harekete geçirmiş ve Rebellion, Rogue Trooper'ı bir oyun haline getirmeye karar vermiş. Daha önce Alien vs. Predator ve başka bir çizgi-roman uyarlaması olan Judge Dredd: Dredd vs. Death'te de emeği geçmiş olan firma, konusunda oldukça iddialı.

Rogue Trooper, Nu-Earth gezegenindeki savaşta karşımıza çıkıyor. Nu-Earth, bir kara deliğin çok yakınında yer alan bir gezegen. Herhangi bir yerleşim birimine sahip olmamasına rağmen, gezegenin stratejik önemi büyük. Bu yüzden Nort'lar ile Souther'lar arasindaki savaşta biyolojik silah kullanımı çok yaygın. Gezegenin havasını bir saniyeliğine de olsa solumak, bir insanın ölmesi için yeterli. Bu nedenle tüm askerler özel savaş giysileri ve zırhlar ile korunuyorlar.

Souther'lar, uzun süredir başa baş devam eden savaşın dengesini bozmak için yeni bir asker türü geliştiriyorlar. Bu askerler, varolan ortama normal askerlerden daha hızlı uyum sağlayabildikleri için sayısız avantaja sahipler. İşte Rogue Trooper, tam bu noktada başlıyor.

Oyunun daha başında, Rogue (yani siz), diğer "özel genetik aksamlı" arkadaşlarıyla beraber Nu-Earth'e gönderiliyor. Burada büyük bir karmaşa ve kıyım yaşanırken arkadaşları birer birer öldürülüyorlar ve tabii ki, tek kurtulan Rogue oluyor. Fakat bu yalnızlık uzun sürmüyor, çünkü Rogue, ölen arkadaşlarının üzerlerindeki çipleri toplayıp ekipmanına yerleştirdiğinde işin rengi değişiyor. Bu işlemden sonra ekipmanınızdaki parçalar (Helm, Bagman ve Gunnar) en yakın dostlarınız oluyor. Her parçanın canlı bir organizma gibi hareket ediyor olması biraz kafa karıştırsa da, bu sistem size geniş olanaklar sunuyor. Mesela Helm, bir kapıyı açmak için sisteme girmeye ve kilidi devre dışı bırakmaya çalışırken, bu sırada Bagman çevreye mayın döşeyebiliyor. Diğer yandan Gunnar, sizi saldırılardan koruyor.





Oyuna tek başınıza başlamıyorsunuz, ama bu bölümden sonra yalnız kalacaksınız.





Bu adamları öldürmenin en kolay yolu onları hava tüplerinden mahrum bırakmak.

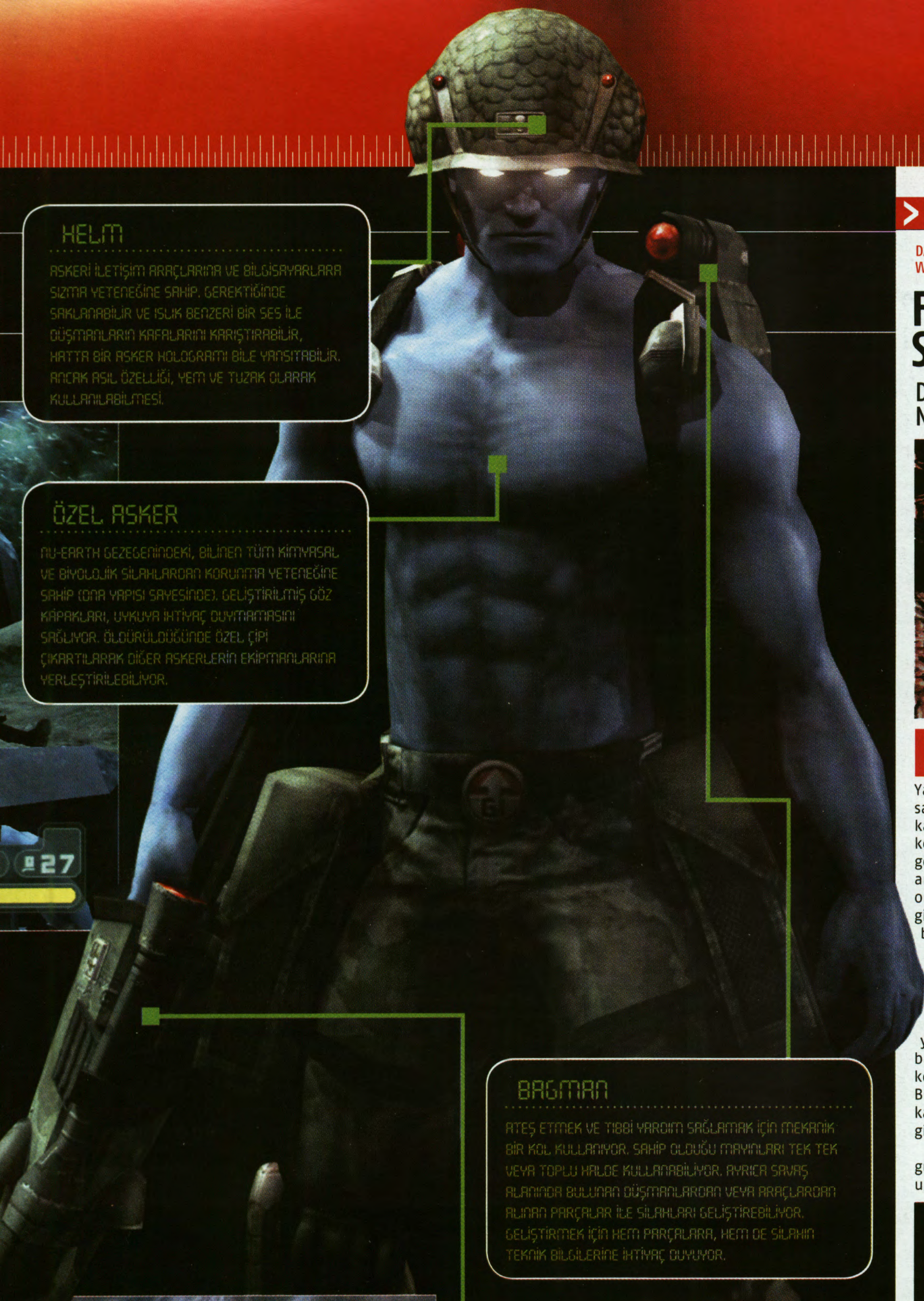
HER EVE BİR DÜŞMAN

Gezegene adımınızı atar atmaz, arkadaşlarınızı kaybetmenize sebep olan Souther generalinin peşine düşüyorsunuz. Fakat onu avlamak hiç kolay değil. Çünkü aynı zamanda Nort'lar da sizin peşinizde ve sayıları çok fazla. Neyse ki pek sorun çıkarmıyorlar. Ağır giysiler, onları sizin karşınızda basit birer hedef haline getirmekten başka bir işe yaramıyor. Ama asıl başınızı ağrıtacak olanlar onlar değil, araçlar. 3,5 metre uzunluğundaki bu araçlar hem fazla sayıda asker taşıyabiliyor, hem de yerin altından kazarak ilerliyor ve hiç beklemediğiniz bir anda karşınızda bitiveriyor.

Nort'ların en güçlü silahı şüphesiz Decapitators olacaktır. Bunlar, göz hizasında uçan ve menzillerine girecek kadar aptal olan herkesi yok eden mayınlar. Aslında bir duvarın arkasına saklanarak onlardan kurtulmak mümkün, ama ön sırada yer alan mayınlar bu hileyi yemiyor. Bu yüzden diğerlerinden korunmak için önce ön sıradaki mayınları yok etmeniz gerekecek.

Oyundaki asıl amacınız generali yok etmek, ama sonuca gidene kadar farklı görevlerde kendinizi ispatlamanız gerekiyor. Souther gemileri için iniş alanı açmak, Nort'ların bilgisayalarını devre dışı bırakmak, zor durumdaki bir Souther askerini kurtarmak ve bir destek trenini korumak kurtarmak gibi yan görevler alacaksınız.

Rogue Trooper'ı yakından tanıyan Gordon Rennie'nin, seriyi takip edenler için bazı sürprizler hazırladığını tahmin etmek zor değil. Ancak kendi adıma, Venus Blue'yu da oyunda görmeyi umuyorum. ■ ÜÖ



HELM

ASKERİ İLETİŞİM ARAÇLARINA VE BİLGİSAYARLARA SIZMA YETENEĞİNE SAHİP. GEREKTİĞİNDE SAKLANABİLİR VE ISLIK BENZERİ BİR SES İLE DÜŞMANLARIN KAFALARINI KARIŞTIRABİLİR, HATTA BİR ASKER HOLOGRAMI BİLE YANSITABİLİR. ANCAK ASIL ÖZELLİĞİ, YEM VE TUZAK OLARAK KULLANILABİLMESİ.

ÖZEL ASKER

NU-EARTH GEZEGENİNDEKİ, BİLİNEN TÜM KİMYASAL VE BİYOLOJİK SİLAHLARDAN KORUNMA YETENEĞİNE SAHİP (DNA YAPISI SAYESİNDE). GELİŞTİRİLMİŞ GÖZ KAPAKLARI, UYKUYA İHTİYAÇ DUYMAMASINI SAĞLIYOR. ÖLDÜRÜLDÜĞÜNDE ÖZEL ÇİPİ ÇIKARTILARAK DİĞER ASKERLERİN EKİPMANLARINA YERLEŞTİRİLEBİLİYOR.

BAGMAN

ATEŞ ETMEK VE TIBBİ YARDIM SAĞLAMAK İÇİN MEKANİK BİR KOL KULLANIYOR. SAHİP OLDUĞU MAYINLARI TEK TEK VEYA TOPLU HALDE KULLANABİLİYOR. AYRICA SAVAŞ ALANINDA BULUNAN DÜŞMANLARDAN VEYA ARAÇLARDAN ALINAN PARÇALAR İLE SİLAHLARI GELİŞTİREBİLİYOR. GELİŞTİRMEK İÇİN HEM PARÇALARA, HEM DE SİLAHIN TEKNİK BİLGİLERİNE İHTİYAÇ DUYUYOR.

GUNNAR

OTOMATİK OLARAK HEDEF SEÇİP ATEŞ EDEBİLİYOR. R2 TUŞU İLE ATEŞİ SİZ DE KONTROL EDEBİLİYORSUNUZ. GUNNAR AYRICA, SHOTGUN VE ROKET-ATAR BENZERİ SİLAHLARI İKİNCİ SİLAH OLARAK KULLANABİLİYOR. ANCAK BU SİLAHLARIN KULLANILABİLMESİ İÇİN ANA ÜNİTEYE EKLENMESİ GEREKİYOR.



kahin — PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

ÇİZGİ-ROMANIN hikayesine sadık kalınarak hazırlanmış ve bu konuda şimdiye kadar yapılan en iyi uyarlama olabilir. Tabii ki son karar için Rogue'un elimize geçmesini beklememiz gerekiyor.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100

5 AY SONRA...

DAĞITIM **SONY** | YAPIM **SONY**
WEB SİTESİ **WWW.PLAYSTATION.JP/SCEJ/TITLE/SIREN2**

FORBIDDEN SIREN 2

DERGİ EDİTÖRÜ OLMAMANIZ İÇİN BİR NEDEN DAHA...



Bu arkadaşın gülümsemesine aldanmamak gerek.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR denedik

Japonya sahillerine yakın bir adada garip olaylar yaşanmaktadır; 29 yıl önce, Yamijima adasının enerjisini sağlayan ve su altından geçen kablolardan biri bir gece yarısı kopar. Bu, tüm adanın karanlığa gömülmesine neden olur ve olayın ardından adada yaşayan yerliler tek tek ortadan kaybolmaya başlar. Yapımcılar, bu noktada gizemli hikayeleri sevenlerin dikkatlerini çekmeyi başarıyorlar. Asıl hikaye ise bundan sonra başlıyor. Adada, farklı nedenlerden dolayı yolları oraya düşmüş olan farklı insanlar bulunuyor. Bizim ilgimizi çeken karakter ise Mamoru. Adanın garip tarihi hakkında yazı yazmak için orada bulunan bir dergi editörü... Mamoru, daha adada araştırma yapamadan kendisini bir anda olayların içinde bulur; bir fırtınaya yakalanarak sürüklenir ve kendisine geldiğinde Yuri adında bir kızla karşılaşır. Bir yandan Yuri'yle birlikte Shibito'lardan (zombiler) kaçmaya çalışan Mamoru, diğer yandan adanın gizemini çözmeye çalışacaktır.

İlk ekran görüntüleri etkileyici, ancak umarız, bu güzel korku oyununun devamı bizi hayal kırıklığına uğratmaz. ■ **ÜÖ**





Sight Jack özelliği Forbidden Siren 2'de de yer alıyor.

NE KADAR SICAK?

Yine ilginç ve ürkütücü olacağa benziyor.

0	25	50	75	100

DAĞITIM SEGA | YAPIM SONIC TEAM | WEB SİTESİ WWW.PHANTASYSTARUNIVERSE.COM

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR denedi

PHANTASY STAR UNIVERSE

UZUN ZAMAN ÖNCE, ÇOK ÇOK UZAK BİR GALAKSİDE... DOSTLARIMIZ İÇİN SAVAŞTIK.

Japonca'dan anlar mısınız? Yok mu? Zaten biz de anlamıyoruz. Bu oyunda neler olup bittiğini anlamak için sadece Japonca bilmek yetmiyor, üstelik Japonları da anlayabilmek gerekiyor. Japon, Japon, Capon, Capon, Capone... Daha gider bu. Neyse konumuza dönelim, Sonic Team'in bu bilim-kurgu motifleriyle dolu RPG'si, PS2'de pek de kalabalık olmayan RPG listesini altüst etti. Oyunda dövüşlerin gerçek zamanlı olması, oyunu hala zar sistemini kullanan aksiyonu daha az diğer RPG'lerden ayırıyor. Hikayemiz; alıştığımız büyücülerin, savaşçıların bulunduğu mekan ve zamanlardan ayrılarak geleceğin üç büyük dünyasında geçiyor. Kısacası "Robotlarla ejderhalar yanyana gelemez." demeyin, ne de olsa bunlar Japon, yaptıklarına şaşırmamak lazım.

Oyun başlar başlamaz, kendimizi koridorlarla dolu bir mağaramsı bir yapıda buluyoruz. Bu yapı, çok uzun zaman önce yok olmuş "Ancients" (antik ırk diyebiliriz) adında, gizemli bir uygarlık tarafından yapılmış. Oyunda, Ethan Waber isimli diken diken, pembe saçları olan tipik bir manga karakterini yönetiyoruz. Ve tabii ki tüm galaksinin kaderi bizim elimizde! Ana karaktere, oyun boyunca üç farklı karakter de yardımcı oluyor. Bunlar: Karen Erra isminde büyük kulaklı, mor saçlı, hoş burunlu bir Elf; gözlüklü, sakallı, pembe peruklu bir bilimadamı ve ışın kılıcını iyi kullanabilen (çok iyi diyemiyorum Jedi'larla papaz etmeyin beni) Hyuga Ryght adlı bir dövüşçü.





Gelecekte herkes ışık kılıcı kullanacak.





Bir ejderhadan asla ama asla, sigaran için ateş isteme!

FANTASTİK GRAFİKLER

Oyundaki tüm yaratıklar ve bu yaratıkların yaşadıkları çevre, organik yuvarlak hatlar ile metalik parlak yüzeylerin harmanlanmasıyla oluşturulmuş. Bio-Tech denilen, Japonların çok sevdiği bu tarz grafiklere ilk olarak çocukluğumuzun çizgi filmleri olan Robotech'te ve Voltron'da rastladık. Ahh ahh, eski günler... Oyun boyunca bol bol kertenkele adamlara, kesici bacakları olan robo-yengeçlere, dikenlerle kaplı zırhıyla elektrik verebilen dev yaratıklara rastlayacağımız düşünülürse Bio-Tech, grafik için çok iyi bir seçim. Demo'da, oyunu daha iyi tanıtabilmek amacıyla kahramanımız, macerasına altı değişik silahla başlatılmış. Kolay kontrol sistemi ve kaliteli grafikler bir araya gelince, dövüşler daha doyurucu olmuş.

Demo, Ethan'ın ürkütücü ve gudubet bir "cast" ile karşılaşmasıyla sona eriyor. Phantasy Star Universe'te cast, yapıldıktan sonra özgürlüğünü kazanmış, yapımcılarıyla yani insanlarla eşit haklara sahip robotlara verilen isim... Demo'nun sonunda karşılaştığımız cast, bilim adamı katlediyor. Arkadaşımız ölmeden önce son bir gayret ile "Onları durdurmalısın, yoksa tüm dünyayı yok edecekler." diyor ve Ethan'ın "HAYIIIR!" çığlığı ve çaresizlik, senaryomuzu o klasik noktaya götürüyor.

Asıl oyunda insanlar ve cast'ler haricinde iki oynanabilir ırk daha olacak. Bunlardan ilki, Newman denilen elf benzeri bir ırk; ikincisi de Beast adındaki gayet iri, kaslı ve kıllı arkadaşların oluşturduğu bir ırk. Tek kişilik oyun modunda, senaryo çok fazla dallanıp budaklanacak ve bu da oyuna zenginlik katacak. Diğer karakter ile, "Beraber hareket edersek kazanabiliriz!" tutumunu benimseyerek bölümlerde ilerleyeceğiz.

Aslında oyunun önemli özelliği, çok sağlam bir online desteğine sahip olması. Oyunda ırkınızı seçip, karakterinizi yaratarak arkadaşlarınızla beraber silah ve büyülerin peşine düşecek, alt etmesi imkansız görünen canavarların karşısına çıkacaksınız. Star Wars, Final Fantasy, Diablo... Ne ararsanız bu oyunda bulmanız mümkün ■ ÖİD





Yine mi enseme nişan aldın?

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

EN BÜYÜK RPG DÜŞMANLARI bile bu oyundan keyif alabilir. Düşünsenize, Final Fantasy ve Star Wars bir araya geliyor, ama ikisinin de sinir bozucu özellikleri ortadan kaldırılmış... Beklemeye değer.



NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



FANTASTİK ATEŞ GÜCÜ

Silahınızı seçmeden başlayamazsınız!



Önceki oyunların aksine, bu oyunda iki silahı, mesela, lazer tabancası ve elektro-kılıcı aynı anda kullanabileceksiniz.



Artık gösteri zamanı! Çok fazla düşmanın arasında kalınca herkes susacak ve sadece ışın kılıçları konuşacak (VINNNVHUUUMP!).



İki elle tutulan bu güçlü kılıç, boss'lar ve kalabalık düşman grupları için ideal.



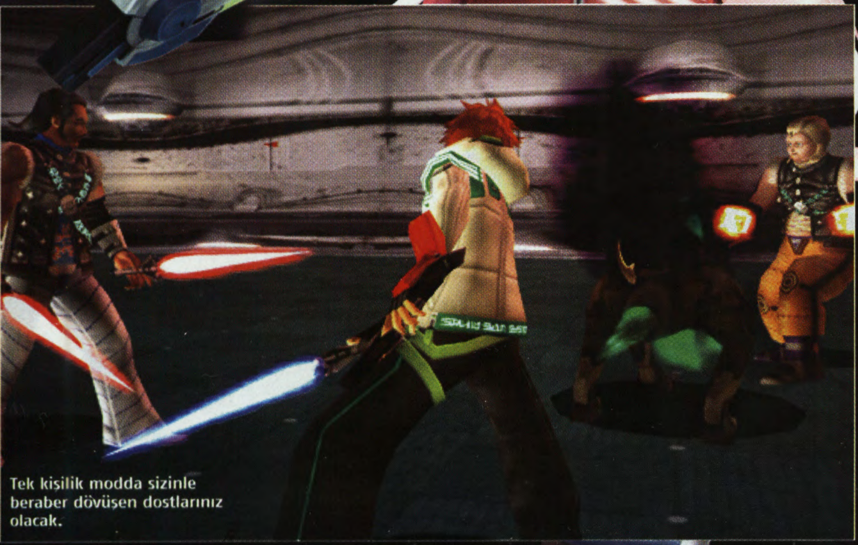
Bu lazer pompalı tüfeği, ateş edildiğinde üç büyük enerji topunu değişik yönlere fırlatıyor. Kullanışlı bir silah...



Savurduğunuzda çevrenize buz parçaları saçması dışında, diğer silahlar ile benzer özelliklere sahip...



İki ucunda parlayan küreler bulunan uzay sopası. Kalabalık gruplar için hem estetik hem de etkili bir silah.

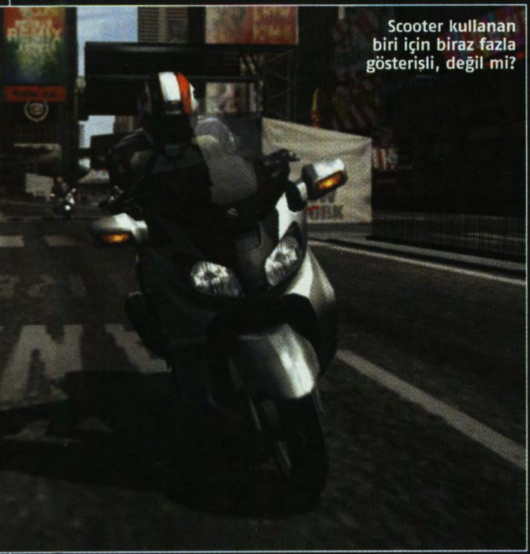


Tek kişilik modda sizinle beraber dövüşen dostlarınız olacak.









Scooter kullanan biri için biraz fazla gösterişli, değil mi?



Pistte rezil olmamak için yarışa başlamadan önce biraz alıştırma yapabilirsiniz.



Grafikler PS2'nin sınırlarını zorluyor; detaya dikkat edin.

DAĞITIM **SONY** | YAPIM **POLYPHONY DIGITAL** | WEB SİTESİ **WWW.POLYPHONY.CO.JP**

TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR yeni görüntüler

ÖLMEDEN ÖNCEKİ SON ARZUNUZ DÜNYANIN EN HIZLI MOTOSİKLETİNE BİNMEK Mİ?

Ebeveynler, çocuklarının motosiklet kullanmalarını istemezler. Tabii ki çocuklarını korumaya çalışıyorlar ve tabii ki, biz de onları anlıyoruz. Nereden bakarsanız bakın, bir motorun üzerinde, benzin dolu bir deponun yakınında oturmak tehlikeli bir yolculuk şekli. Üstelik üzerinizde sadece deri bir giysi ve plastik bir kask varken... Tek güvenebileceğiniz şey yola tutunan iki lastikken, motosikletin tehlikeli olmadığını iddia etmek gerçekçi olamaz. Fakat o motosiklete binip çalıştırdığınızda, her şeyi geride bırakırsınız.

Bizi ilgilendiren sorun şudur ki, bu araçları bir oyuna birebir olarak uyarlamak çok zordur. Motosikletler, arabalar gibi motor, tekerlek, vites kutusu gibi temel parçalardan oluşsa da, aslında işleyişi tamamen farklıdır. Bir motosikleti araba gibi kullanamazsınız (ya da, "Durun, siz kardeşsiniz, evlenemezsiniz!" – FA); onun gücü üzerinde hakimiyet kurmak zorundasınızdır. Aracı basit bir direksiyonla değil, vücudunuzla yönetmek zorundasınızdır. İşte bu özel (ve önemli) ayrım nedeniyle, bugüne dek çok az sayıda yapımcı motosiklet oyunlarına el atma cüretini gösterebilmiştir. Daha azı ise bu girişimi başarıyla sonuçlandırmıştır. Ama bu zor işin içinden yalnızca bir firma; belki de gelmiş geçmiş en iyi yarış oyununun yapımcısı kazasız belasız çıkabilir. Eğer hala hangi firmadan bahsettiğimizi anlamadıysanız, yardımcı olalım; tabii ki Polyphony!

MOTOSİKLET TUTKUSU

Polyphony'yi tanımıyor olsanız dahi, "Gran Turismo" ismi size yabancı olmamalı. Tourist Trophy'nin, GT'nin mirasını devraldığını söyleyebiliriz. BMW, Honda, Kawasaki, Triumph ve Ducati, Tourist Trophy'de kullanabileceğiniz 80 farklı modelden (ve bunların hemen hemen tamamı son model) sadece birkaçı. Bu canavarları, dünyanın farklı bölgelerindeki 35 gerçek pistte kontrol edebileceksiniz. GT4'ü oynadıysanız bu pistlerden birkaçı size tanıdık gelebilir.

GT etkisi, Tourist Trophy'nin pek çok bölümünde hissediliyor. Tahmin edebileceğiniz gibi, 250cc'lik ya da 1500cc'lik motosikletinizin hemen hemen her ayarını kurcalayabiliyorsunuz. Bu ayarların yanı sıra kol ve bacak açılarından, vücut ağırlığınızı hangi yöne vermek istediğinize kadar her türlü detayı kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bir motosiklet oyununda olması gereken de bu zaten. Aksi halde oyunun herhangi bir araba yarışından farkı kalmaz.

Dediğimiz gibi, yapımcıların motosiklet oyunlarında tek sorunu, gerçekçiliği yakalayamamaları. Ama biz, Tourist Trophy'nin bir istisna olacağına neredeyse eminiz. ■ **ÜÖ**

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR



POLYPHONY'NİN gerçek markalar, gerçek sürüş hissi ve gerçek fizik kuralları konusundaki katı kuralları, Tourist Trophy'yi Gran Turismo'nun iki tekerlekli versiyonu yapmaya yetecek gibi...

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100

MODİFİYE SİSTEMİ

"Yarış günü kabus görmektense, para kaybetmeyi tercih ederim." – Robert Bosch



Son zamanlarda hangi yarış oyununa elimizi atsak, aracımızı geliştirmek için onlarca farklı seçenek ile karşılaşıyoruz. Tabii ki Tourist Trophy'de de durum aynı; her yarış arasında, sonraki yarışta daha iyi bir performansa ulaşabilmek için gerçek firmaların ürettiği parçalarla motosikletimizi geliştirmemiz, modifiye etmemiz gerekiyor. Fakat motorunuz bir yana, kendi görüntünüzü de değiştirme olanağına sahipsiniz. Bunun için 20 farklı özel giysi ve 50 farklı kask arasından bir seçim yapabilirsiniz. GT4'te de yer alan Photo modu da seçenekler arasında...



Kawasaki Ninja... Bu motor adından daha tehlikeli.



Virajlar, motor yarışlarının en kritik noktaları...



Her motosiklet farklı sürüş dinamiğine sahip olduğundan, farklı yetenekler gerektiriyor.





Animasyonlar da en az grafikler kadar gerçekçi.



Tekrarlardaki kamera açıları Gran Turismo'ya yakın...

DAĞITIM **SONY** | YAPIM **NAMCO HOMETEK INC** | WEB SİTESİ **WWW.PLAYSTATION.CO.UK**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR **yeni görüntüler**

ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

BULUTLARIN ARASINDAKİ SAVAŞ BİTMEK BİLMİYOR.

Ace Combat 5'i hatırlayın... Hatırladınız mı? Şimdi Ace Combat 5'in tam 15 yıl gerisine gidiyoruz; çünkü Ace Combat serisinin yeni oyunu The Belkan War'ı yakalayacağız. The Belkan War'ın son oyundan 15 yıl öncesinde geçmesinin bir nedeni var: 1995'deki Belka ülkesinin yenilgisiyle sonuçlanan büyük savaşın iç yüzünü ortaya çıkarmak. Biz, Belka'nın sınır komşusu olan Ustio'ya uçmak üzere işe alınan bir ordu mensubu rolünü üstleniyor ve görevimiz gereği oyun boyunca rakip pilotlarla başa çıkmaya çalışıyoruz. Ace Combat Zero'daki önemli yenilikler şöyle: Oyunda ilerledikçe hikayenin çeşitli yönlere kayıyor ve gidişata göre yönettiğimiz pilotlar; Soldier (Asker), Mercenary (Paralı Asker) veya The Knight (Şövalye) gibi sınıflara dahil olabiliyor. Kendilerini sadece verilen görevleri yerine getirmeye adamak isteyenler için asker, verilen emirleri kendi kafalarına göre değiştirip bildiğini okumayı sevenler için paralı asker, idealist olup orta yolu benimseyenler için ise şovalye sınıfı uygun seçimler olabilir. Tüm bu yeniliklerin yanında, uçaklara yeni özellikler kazandıran ek silahlar da oyuna dahil edilmiş. Ayrıca, yapay zeka belirgin biçimde geliştirildiği için, oyunu tek başımıza oynamak önceki oyunlara göre daha zevkli olacak. "Yapay zeka beni açmaz, ben arkadaşlarımla oynarım." diyenlere bir haberimiz var; Ace Combat Zero: The Belkan War'da, aynı Ace Combat 5'te olduğu gibi iki oyunculu multiplayer seçeneği bulunuyor, ancak online desteği şimdilik mevcut değil. ■ **EN**



kahin PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

ACE COMBAT SERİSİ baştan sona oynanmayı hak ediyor. Serinin oyunları yalnızca uçuş simulasyonlarından hoşlananların değil, savaş oyunlarını seven herkesin zevk alacağı türden yapımlar.

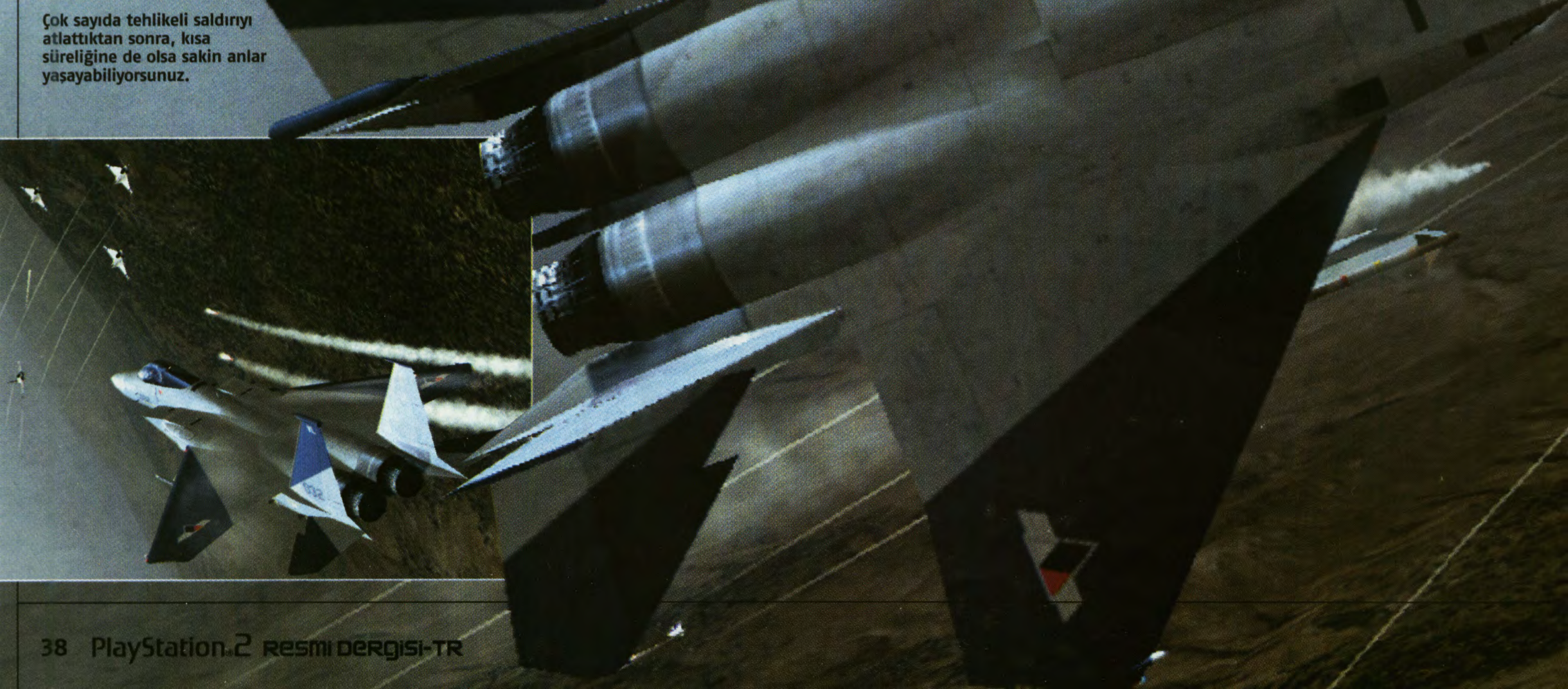


NE KADAR SICAK?

0		50	75	100



Çok sayıda tehlikeli saldırıyı atlattıktan sonra, kısa süreliğine de olsa sakin anlar yaşayabiliyorsunuz.





The Eurofighter Typhoon, oyuna yeni eklenen savaş uçaklarımızdan...

Bu şekilde dağlarda delikler açabiliyoruz.

Aman dikkat! En ufak bir dikkatsizliğin sonucu facia olabilir.

BU AY...

DAĞITIM SONY | YAPIM RESENTLESS SOFTWARE
WEB SİTESİ WWW.BUZZTHEGAME.COM

BUZZ: THE BIG QUIZ

YARIŞMA STÜDYOSU, YENİDEN SALONUMUZDA.



Stüdyo değişmiş. Kıyafetler de... Peki neden hala o itici gözlükler?

PlayStation.2 resmi dergisi-TR yeni bilgiler

Daha tam anlamıyla Buzz: The Music Quiz'in tadına varmadan, oyunun yeni versiyonu Mart'ın ortasında evlerimize ulaşmak üzere yola çıkıyor. Ağzı bol laf yapan sunucumuz ve onun ezmekten yorulmadığı asistanı Rose, yeniliklerle dolu Buzz: The Big Quiz ile bizleri ekranın başına bağlamak için çok sıkı hazırlanmış. İlk olarak, sürekli dışlanan, "Bir dahaki oyunda sen de oynarsın." gibi boş vaatlerle kandırılan beşinci, altıncı, yedinci hatta ve hatta sekizinci arkadaşlara müjde; oyun artık sekiz kişiye kadar multiplayer oynanabiliyor. Oyuncu sayısına paralel olarak, seçilebilir karakterlerin sayısı da artmış. Bunun yanında sorular da çeşitlendirilmiş; müzik ile ilgili sorulara sinema, magazin, spor ve genel kültür gibi alanları da kapsayan yeni sorular eklenmiş. Yeni soru kategorileri için daha fazla rekabet ortamı yaratan ve daha fazla arkadaşlık bozan yarışma bölümleri oluşturulmuş. Kısacası, Buzz: The Big Quiz, ilk oyundan çok kısa bir süre sonra birçok gelişme ve yenilikle karşımıza çıkacağına göre, TV'deki sadece seyirci kaldığımız sığ yarışma programlarının pabucu artık tamamen dama atılacak demektir. ■ EA





Karakter sayısı artmış demiştim size. Bakın Einstein bile var.

NE KADAR SICAK?

En az ilki kadar eğlenceli olacak.

0 25 50 75 100

YAZI: ALP BURAK BEDER, ELİF NAMLI, MEHMET KENTEL, TUNA ŞENTUNA

PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA!



Birazdan, yaklaşık 20 sayfa boyunca, 2006 ve sonrasında PS2, PS3 ve PSP'ye gelecek en iyi oyunları göreceksiniz. Sizin için çok çalıştık, oyun yapımcılarının kapılarının önünde yattık ve en güncel bilgileri toplamayı başardık. Bu konunun açılışı içinse, ölümsüz kahramanımız Lara Croft'u seçtik. Eğer onun bir efsane olduğuna inanmıyorsanız, bu konuda bir kez daha düşünmeniz gerekebilir. Herkes dergisine sıkıca tutunsun; başlıyoruz...



Lara Croft en başarılı olduğu işi yapmak üzere dönüyor: Tarihi eser kaçakçılığı!

TOMB RAIDER LEGEND

EKRANLARIN EN SEKSİ KAHRAMANI, EMEKLİYE AYRILMAMAKTA ISRAR EDİYOR.



PS2	PSP	PS3

Lara bir kez daha doğayla iç içe, bir kez daha dağlara taşlara tırmanıyor ve bir kez daha geçmişiyle yüz yüze geliyor. Hem de bir garip "eşya" uğruna...

ÇIKIŞ MART 2006

Lara Croft nedir? Ya da Tomb Raider nedir? Lara Croft'suz Tomb Raider olabilir mi? Hayatımızda LC olmasaydı, oyun dünyası var olabilir miydi? LC nasıl oldu da üstüne yıkılan dev piramidin altından canlı çıkabildi? Evet, bunlar önemli sorular ve eğer cevaplarını bilmiyorsanız, lütfen bu yazıyı okumaya devam etmeyin; lütfen... 1910 yılında (yani o kadar uzun zaman önce ki, hatırlamıyoruz) tanıştığımız Tomb Raider ve Lara Croft, 2006 yılına girmemize rağmen hayatımızdan çıkmış değil gördüğünüz gibi. İlk Tomb Raider bir klasikti. İkincisi Venedik esansıyla ve ilk oyunun heyecanıyla hepimizin evine girdi. Üçüncü oyunda "Ne oluyor?" dedik; dördüncü oyunda LC'den soğumaya başladık. Aradaki birkaç, adını bile anmaya değmeyecek oyundan sonra, en son Angel of Darkness'la LC'nin "sinsi" yönünü gördük. Saklanarak, gizlenerek bir şeyler başarmaya çalıştı zavallı kız, ama yine çamura gömüldü. Ekipçe hepimiz, Tomb Raider'dan umudumuzu kesmeye hazırlanıyorduk ki, Legend'ın duyurusu yapıldı. Bunu duyunca heyecanlandık mı peki? Hayır. Peki elimize bilgiler ulaşınca, Legend'ın neye benzeyeceğini öğrendiğimizde, çığlıklar atarak camdan fırlattık mı kendimizi? Kesinlikle evet!

AŞAĞI BAKTIM, KARANLIĞIMI GÖRDÜM

Lafı daha fazla uzatmadan, Legend'dan





PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA

AĞZI OLAN KONUŞUYOR

Her maceracının yanında olması gereken ekipman: Bir Bluetooth kulaklık...

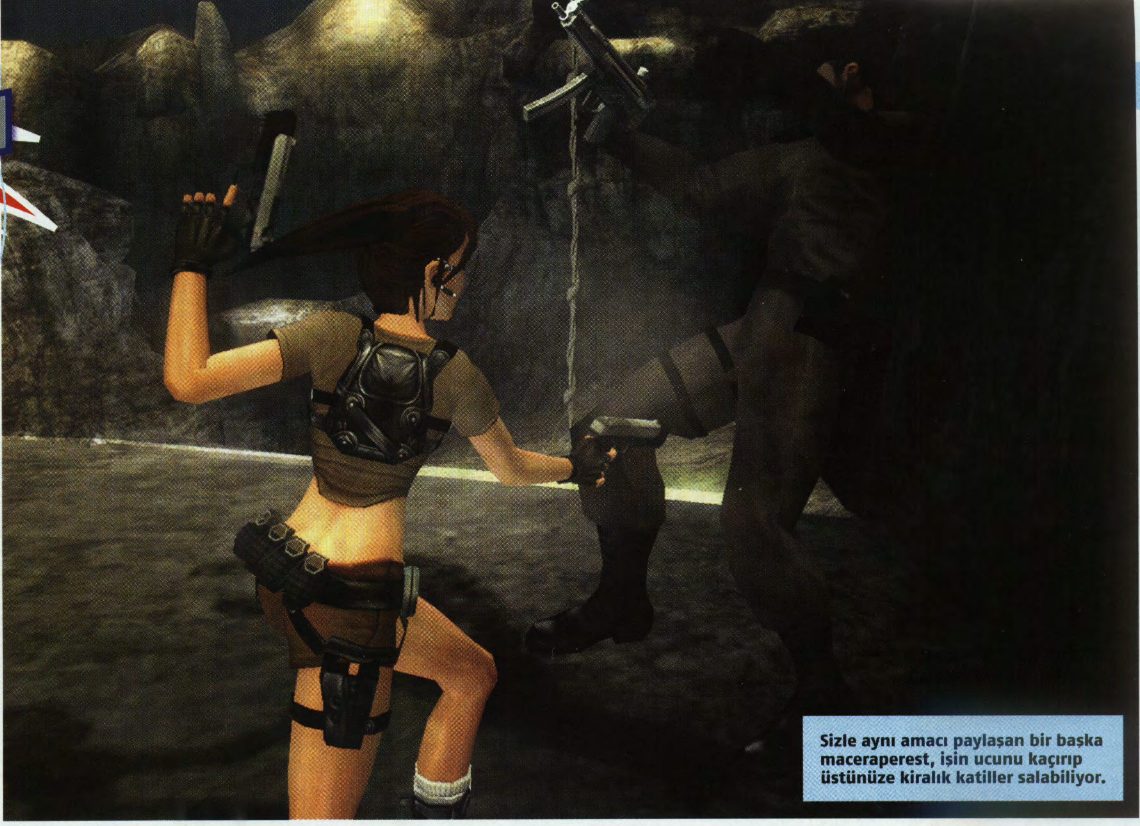
Lara her ne kadar ayak basılmamış topraklarda dolaşacak olsa da, süper kulaklıkları sayesinde evindeki arkadaşlarından yardım alabilecek.



Anya: Lara'nın üniversiteden arkadaşı. Güney Amerika'yla bağlantıları olan Anya, Lara'nın geçmişindeki kötü olayları da biliyor. Kendisine ajan desek yeridir.

Zip: Yolunuzu kaybettiğinizde, danışacağınız kişinin adı Zip. Unutmayın!

Alistair: Sekiz tane göz yuvası olan bir kafatası bulduğunuzda, bunun ne olduğuna dair sorularınızı antropolog ve arkeolog Alistair'e soracaksınız.



Sizle aynı amacı paylaşan bir başka maceraperest, işin ucunu kaçırıp üstünüze kiralık katiller salabiliyor.

neden ümitli olduğumuzu açıklayayım. Crystal Dynamics, önceki oyunların saçmalıklarını bir kenara bırakıp, Legend'ı ilk Tomb Raider'ın temelleri üstüne kuruyor. Yani, dev kayalıklar, şelaleler, ayak basılmamış yeşillikler, vahşi hayvanlar, dağ yamaçları ve orada neden olduğu belli olmayan halatlar bir kez daha savaş alanımızı ve içindekileri oluşturacak. Cinayetten suçlanmakmış, Paris opera binasıymış, Area 51'miş, bunların hepsini unutun. Unutmakla kalmayın, bu konuları içeren Tomb Raider oyunlarınızı hemen, şimdi gömün. Onlar, Lara Croft'un bile geçmişinden silmek istediği deneyimler. Yapımcı Morgan Gray, yeni Tomb Raider'ı Batman Begins filmine benzeterek; "Amacımız, LC'yi ilk tanıdığımız haliyle günümüze taşımak ve önceki oyunlardaki yüklerinden tamamıyla kurtarmak." diyor. PlayStation 2'nin üzerinde bir açma kapama tuşu var ya, aynı zamanda "reset" ediyoruz hani makineyi; işte Crystal Dynamics de o tuşa basıyor ve Tomb Raider'ı tam anlamıyla baştan yaratıyor.

Tomb Raider Legend, Mart ayında piyasada olacak ve oyunun büyük bir kısmı hazır. Biz de yapımcılarla olan samimiyetimizden dolayı, oyunu iş başındayken görmeyi başardık (ofislerine sızdık desek daha doğru olur). Oyunun ilk bölümünde, aynı ilk Tomb Raider'da olduğu gibi uçsuz bucaksız bir alanda olacağız. Canlı olarak, göremediğimiz böcekler dışında etrafta hiçbir şey yok. Amacımız; bakın şu ileride, 300 metre kadar yukarıda bir kayalık var ya, oraya tırmanmak. Dokuz düşme tehlikesi, altı bocalama ve üç el kayma hadisesinden sonra oraya varıyoruz. Sonra yine aşağı iniyoruz ve bir su birikintisine dalıyoruz. Sudan çıktığımızda LC'nin tüm giysileri ıslanmış oluyor (evet, t-shirt'ü de!).

TOMB RAIDER, TAM ANLAMIYLA BAŞTAN YARATILIYOR

Giysilerinin yavaş yavaş kurumasını izlerken (!), bir tünelden sürünerek geçiyoruz. Bakın, nasıl da kirlendi elbiseler. Crystal Dynamics, bunun gibi detaylarla oyunun gerçekçiliğini ve oyuna gösterdikleri özeni belli etmeye çalışıyor. Belki ilerleyen aşamalarda elbisesi yanlışlıkla bir yere takılıp, yırtılabilir bile. Hiç belli olmaz.

SAĞIMA BAKTIM, YALNIZLIĞIMLA KARŞILAŞTIM

Üstümüz kir pas içindeydi değil mi en son? O zaman tekrar suya girip



Bu tip manzaraları kaçırmamak için kamerayı istediğimiz gibi hareket ettirebileceğiz.





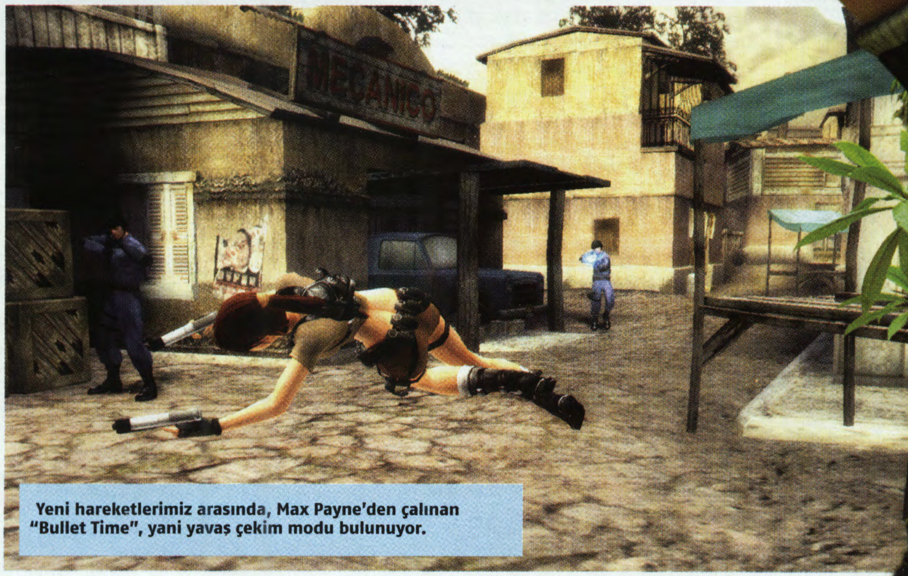
Size bir ipucu: Üstüne basıldığında "çıt" sesi çıkaran taşlar, iyiye işaret değildir.



Bu ışıklara ulaşmak için nasıl tırmandık, nasıl tırmandık; ayaklarımıza kara sular indi.



temizlenelim bari (bu da işin bahanesi). Şimdi sırada Desert Eagle'larımızın gösterisi var. Artık sevimli silahlarımızı sadece düşman öldürmek üzere kullanmıyoruz; onlarla taşları, önümüze çıkan engelleri de yok edebiliyoruz. Gerçekte bunu deneseniz, o kurşun seker ve aynen kafanıza girer; fakat bunu tartışmayalım şimdi. Oyunun ilk bölümünde, önümüzü tıkayan problem kayaya ateş edince, kaya yerinden hareket edecek ve aşağı yuvarlanacak. Şimdi size bir soru; bu düşen taşa ne olmuştur? A) Taş düşüp parçalara ayrılmıştır. B) Taş yerinde durmaktadır, düşen şey Lara Croft'tur (taş gibi ya, o açıdan). C) Deminden beri taş dediğimiz şey, bir kaya olup aşağıda duran düşmanın kafasına inmiştir. Doğru olduğunu düşündüğünüz şıkkı işaretleyin, yakınlarınıza gösterin, onay alın ve sonra rahatça uyuyun. İşin aslı; bu şıkların hepsi doğru. O kayayı gerçekten bir takım ➡



Yeni hareketlerimiz arasında, Max Payne'den çalınan "Bullet Time", yani yavaş çekim modu bulunuyor.



Aldığımız duyumlara göre LC'nin gizli kıyafetlerinden bir tanesi, seksi bir bikini olacakmış!



PRINCESS OF PERSIA

Lara, ağ öremese de, manyetik kancasıyla daldan dala konabiliyor.



Uçurumlara meydan okuyabiliyor.



İstediği her nesneyi, istediği yönde oynatabiliyor.



Her türlü bulmacayı kolayca çözebiliyor.



Ve kol kası yapıyor. Evet, evet kol kası...





canlıları öldürmek, yeni yollar açmak ve olaylar zincirin ilerlemesi için kullanabileceğiz.

Kayayı da postaladıktan sonra, doğayla ve diğer kayalıklarımızla yeniden baş başa kaldık demektir. İlk oyuna dönüş yapıldığını üstüne basa basa söylüyorum, ama çoğu konu yeniden gözden geçiriliyor. Buna platform öğeleri de dahil. Hatırlarsanız, ilk Tomb Raider bir "grid" sistemi kullanıyordu. Yani atlayacağınız noktaya ulaşabilmek için illa ki doğru noktadan zıplamalıydınız. Legend'da bu durum daha esnek. Bu konuda, Prince of Persia'yı örnek almadılarsa da adam değilim. LC'nin duvardan duvara koşması, halatlardan direklere atlaması ve tüm akrobatik hareketleri biraz PoP'yi anıdırıyor. Zaten LC'de de böyle bir potansiyel vardı, ikisi birleşince şahane bir kombinasyon ortaya çıkmış.

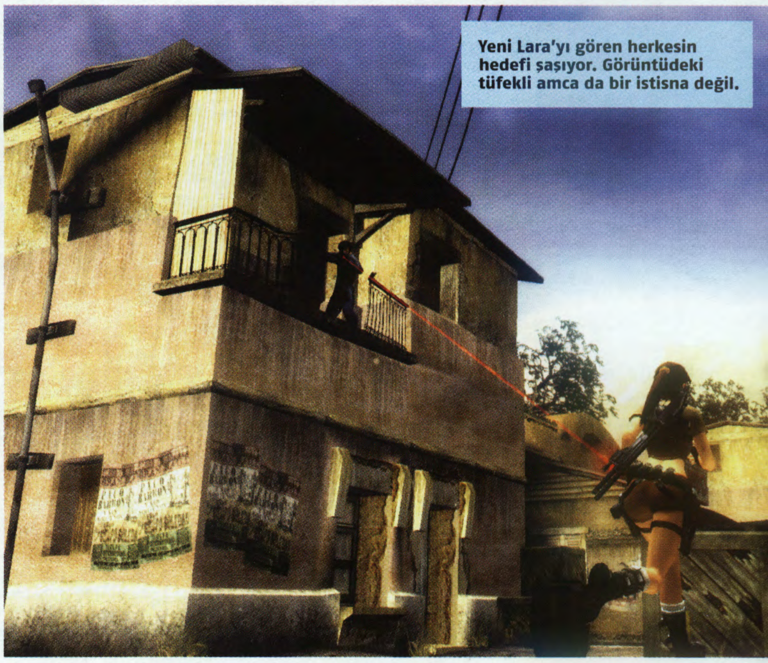
Sanmayın ki örnek alınan kişi sadece Prince. LC, Örümcek Adam'lığa da özeniyor. Cebinde manyetik bir kanca bulunduran kahramanımız, her türlü metal objeye kancayı takabiliyor (metal obje olmak isteyenler sıraya girsin). Mesela, metrelerce yüksekten düşüyoruz, eğer yolumuzda bir metal çıkıntıya rastlarsak, tutunup hayatta kalabiliriz. Bunun bir ilerki boyutunu düşünerek, Örümcek Adam vari hareketlerle, uzunca bir yolu kanca sallayarak geçebileceğimizi gözümüzün önüne kolayca getirebiliriz.

OYSA Kİ KOSKOCA LARA CROFT'TUM BEN!

Daha aktif, daha güçlü ve daha ölümcül hale gelen LC, Legend'da düşmanlarını birçok farklı şekilde ortadan kaldırabilecek. Dövüş sırasında onlara havaya fırlatıp Dante gibi kurşuna boğacak, yeri gelecek Max Payne gibi yavaş çekime geçecek. Hatta Psi-Ops'taki gibi, manyetik kancasıyla düşmanlarını tuzaklara çekebilecek.

Tüm bunlar kulağa çok hoş geliyor. Artık kimsenin umrunda olmayan Tomb Raider'ı, Legend da kurtaramazsa, hiçbir şey kurtaramaz. Fakat gördüklerimizin ve bildiklerimizin ışığında, Legend'ın çuvallamayacağını tahmin ediyoruz.





Yeni Lara'yı gören herkesin hedefi şaşıyor. Görüntüdeki tüfekli amca da bir istisna değil.



KILLZONE

GÖRDÜKLERİMİZ BİR HAYAL MİYDİ, YOKSA GERÇEĞİN AYNASI MI?

PS2 | PSP | PS3

PS3'e hazırlanmakta olan oyunların gösterimi yapılırken, herkesin ekrana şaşkınlıkla bakmasına neden olan bir oyun vardı ki, o da Killzone'dan başka bir oyun değildi. Ekranda görülenlerin oyun içinden olup olmadığına uzun süre karar veremedik. Meğerse, oyun için grafikleri için planlananın bir canlandırmaymış tanık olduklarımız.

Yeni Killzone'un oynanışta bize sunacaklarına bakacak olursak, takım içi çalışmanın hayli hararetli olduğunu görüyoruz. Silahınızın cephanesi mi bitti? Hemen yanınızdaki arkadaşınızdan isteyin, silahını size versin (kendisi ne yapar bilinmez). Bir araca mı bindiniz? İsterseniz aracı siz kullanın, ya da silahın başına geçin ve düşmanlarınızı yaşadıklarına pişman edin.

Önceki oyunların aksine, sadece bir kişiyi yönetmeyi dilediğimiz yeni Killzone, PS3'ün ve dünyanın en gerçekçi oyunu olmaya aday. Eğer bunu başarabilirse, hepimiz mecburen o HDTV'lerden birer tane alıp eve dikeceğiz.

ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL



Kullanılabilir araçlar, Killzone'un büyük bir bölümünde yer alacak.

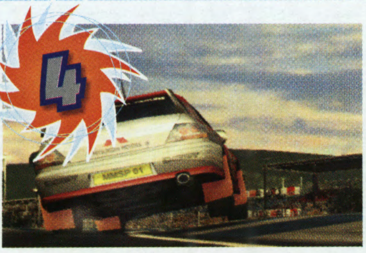


JUICED ELIMINATOR

PS2 | PSP | PS3

PS2'deki her oyunu PSP'de de görmeye devam ederken, bu sefer Juiced çıkıyor karşımıza. WiFi ile multiplayer desteği, karşınızdaki oyuncunun arabasını çalma ve kendi takımınızla diğer oyuncunun takımına meydan okuma olanakları, Eliminator'ın ana özellikleri arasında. Bunun yanında, iki yeni mekan da oyuna ekleniyor: Chinatown'ın iç kısmı ve Angel Raceway'in "hızlı" versiyonu.

ÇIKIŞ HAZİRAN 2006



SEGA RALLY 2006

PS2 | PSP | PS3

Sega Rally 2006, önceki Sega Rally oyunları kadar acımasız olmayacak. Oyun, sizi gamepad'inizi cama fırlatmaya itmeyecek ve daha sevimli, daha sakin olacak. Ama çok ümitlenmeyin. Kontrol noktalarına ulaşmak için yine çok hızlı ve dikkatli olmanız gerekecek ve bu da yoğun stress yaratacak. Bu heyecanı Japonya'daki PS2 oyuncuları çoktan yaşamaya başladı. Avrupa çıkışına ise birkaç gün kaldı.

ÇIKIŞ MART 2006



URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

PS2 | PSP | PS3

Çeteler tarafından işgal edilmiş bir şehir, polis memuru Nick Mason'ı bunları yapmaya zorladı. Herkesi öldürdü, karşısına çıkan her suçluyu bir bir ortadan kaldırdı. Emrindeki adamları şehire saldı ve barışı şiddetle getirmeye ant içti. Siz de ona katılmak istiyorsanız, daha önceki adları Roll Call ve Zero Tolerance olan Urban Chaos'ı takip edin.

ÇIKIŞ İLKBAHAR 2006



2 DAYS TO VEGAS

PS2 | PSP | PS3

Hapisten yeni çıkmış birinin yapması gereken mutlaka bir iki iş vardır. Bunlardan ilki yemek yemekse, ikincisi suç işlemek olarak gündeme getirilebilir. Vinnie de bu kurala harfi harfine uyuyor ve hapisten çıkar çıkmaz, başını belaya sokuyor. Las Vegas'ta polislerle çatışan Vinnie, daha sonra Amerika'nın çeşitli şehirlerine gidiyor ve olay çıkartmaya devam ediyor.

ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL



"EN BÜYÜK KATİL TÜRKLER'DEN ÇIKSIN!" KAMPANYASI

İddia: Internet'te, içinde Türkler'in olduğu bir yarışmayı mutlaka Türkler kazanır.

Sayın seyirciler, gün geçmiyor ki yeni bir gariplik daha yaşanmasın şu güzel ülkemde. Ankara Kızılay Meydanı'nda toplanıp, İzmir Cumhuriyet Meydanı'nda mola vermek suretiyle İstanbul Taksim Meydanı'na yürüyen bir grup vatandaşımız, Düzce'de çorba içerken basın açıklaması yaptı. Açıklamada, Hitman 4 adlı oyunda toplanan puanları, oyunun Internet sitesine kaydedebilme özelliğine değinildi ve oyuncular arasında yapılacak olan sıralamalardan bahsedildi. Basın sözcüsü; "Birinciler mutlaka Türk olmalıdır, ne de olsa 'Bir Türk, cihana bedeldir!'. Devletimiz bu oyunun yaygınlaştırılması için çaba göstermelidir. Duyarlı Türk halkına duyurulur." dedi.



METAL GEAR ACID 2

PS2 | **PSP** | PS3

Metal Gear serisi, kart oyununa dönüp karizmayı çizdirdiği iddialarına karşı koyarcasına, aynı doğrultuda ilerlemeye devam ediyor. Rengarenk, çizgi-roman tadındaki grafikleri, Venus'ü (kırmızı deri pantolonlu, seksi ve kurnaz yeni hatun kişi) ve zevkli oynanışıyla, serinin fanatiklerini mahçup etmeyecek gibi görünüyor.

ÇIKIŞ MART 2006



POSSESSION

PS2 | PSP | **PS3**

En sonunda bir grup iyi kalpli oyun yapımcısı, zombilerin de birer insan olduğu gerçeğini kavradı ve bu yaşayan ölülerin ne kadar zor şartlarda yaşadığını göstermek için Possession'ı yapmaya başladı. Possession, bir zombinin kontrolünü size veriyor ve bunu Endorphin 2.5 adlı fizik motorunun eşliğinde yapıyor. 7 oyuncuya kadar deathmatch de cabası...

ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL



ROGUE GALAXY

PS2 | PSP | PS3

Japon RPG'leri, Final Fantasy gibi çok büyükleri dışında, sadece kendi topraklarında ilgi görürler maalesef... Rogue Galaxy'yi de benzer bir akıbet bekliyor sanki; sürükleyici bir oynanış, korsanlarla dolu iyi kurgulanmış bir dünya ve gerçek zamanlı savaş sistemiyle Japonlar tarafından deli gibi oynanacak, ama ne yazık ki Batı'ya olan yolculuğu, hüzünlü bir şekilde son bulacak.

ÇIKIŞ YAZ 2006



GT4 MOBILE

PS2 | **PSP** | PS3

GT4'ün PSP versiyonunun 2005'te çıkacağı açıklanmıştı, ama şimdiki tarih belirsiz. Bu ertelemenin, oyunun daha iyi olması için bir çaba mı, yoksa bir problemin bir göstergesi mi olduğunu ancak yaz sıcağında, GT4 oynarken anlayabileceğiz. Denize giremeyeceğiz, yolda yürüyemeyeceğiz; ne de olsa kazanılacak çok yarış, alınacak çok araba bizi bekliyor olacak (amin!).

ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL

7 HITMAN: BLOOD MONEY

PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA!

DAHA ZEKİ, DAHA ÇEVİK VE DAHA KEL...

PS2	PSP	PS3

Serinin üçüncü oyunu Contracts'la hayranlarını hayal kırıklığına uğratan karizmatik ve kel katilimiz, kırdığı kalpleri tamir etmek için aramıza dönüyor.

ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL

"Öldürmek hiçbir zaman pis bir iş olmadı benim için, ama bir zevk, asla değildi. Sizin için nefes almak ne ifade ediyorsa, öldürmek de benim için aynı şeyi ifade ediyordu. Sizin hayatla kurduğunuz anlık, kısa -bir iç çekişlik- ilişkiyi, ben ölümle kuruyordum. Bir gereklilikti öldürmek; öldürdüm, hayatım boyunca. Şimdi yapmam gereken, ölmeden, daha fazla öldürmek..."

Hitman: Blood Money'in göze çarpan ilk özelliği, oyunun önceki oyunlara göre çok daha "zeki" olması. Gerek 47'nin gerekse diğer karakterlerin etraflarında olan biteni algılama kabiliyetleri oldukça arttırılmış. Güvenlik görevlileri, klasik kostümüyle fazlasıyla dikkat çekici Hitman'den şüphelenmekte gecikmeyecekler mesela. Bu durumda üstüne başına giydiklerine daha fazla dikkat etmesi gerekecek Kel'in. Ya da örneğin, kalabalık bir grubun arasında elinde silahla kalakalırsa, silahını arkasına arkasına saklayıp kendini kollayacak, hatta otomatik olarak pozisyon değiştirip farkedilmemeye çalışabilecek. Kalabalıklardan bahsetmişken, oyunun

HITMAN DÜNYASINDAKİ İNSANLAR GAZETE OKUYORLAR

yeni fizik motorunun büyük kalabalık ortamlara izin verdiğini de söyleyelim. Tabii ki bu da işimizi zorlaştırıyor, çünkü etrafta sizi görecek, duyacak ve hatta tanıyacak birçok insan olacak demektir. Evet tanıyacaklar, çünkü yurdum insanının aksine, Hitman dünyasındaki insanlar gazete okuyorlar. Ve bizim işlediğimiz her cinayet, gazetede kendine bir şekilde yer buluyor ("talihsiz bir kaza" veya "canice işlenmiş bir katliam" gibi). Eğer ilk bölümlerde işi sağlam tutup



cinayetlerinizi temiz tutmazsanız, ileriki bölümlerde sokaktaki insanların sizi elleri kanlı bir katil olarak teşhis etme ihtimali çok artacak. Ayrıca bir şekilde dikkat çektiğiniz zaman, o bölümdeki bütün düşmanlar mantıksız bir şekilde akın etmeyecek üzerinize. Böylece eski oyundaki aşırı ve zaman zaman sıkıcı çatışmalar yerine, daha küçük çaplı ve gerçekçi çatışmalar olacak.

47'nin "itme" ve "rehin alma" gibi yeni hareketleriyle, geliştirilebilir silahlarıyla, güzel grafikleriyle ve Jesper Kyd-Budapeşte Senfoni Orkestrası imzalı muhteşem müzikleriyle (referansı serinin diğer oyunları), Hitman: Blood Money, 2006'nın önemli oyunlarından biri olacak gibi...



Hitman, jakuzinin altından adam öldürmek gibi birçok yeteneğe sahip.



12 ME AND MY KATAMARI

PS2	PSP	PS3

Bağımlılık yaratan Katamari serisinin son oyununda, Prensimiz, tsunami felaketi sonrası evsiz kalan hayvanlara ev olsun diye adalar yapma uğraşında. Siz de bu uğurda ona yardım ediyorsunuz. Bu yardıma kolektif bir anlayış taşımak isteyen arkadaşlarınızın olabileceği de düşünülerek dört kişiye kadar online desteği sağlanmış.

ÇIKIŞ 2006



13 FATAL INERTIA

PS2	PSP	PS3

Bu Wipeout ve Mario Kart benzeri yarış oyunu çok ses getirecek. "Gerçek dünyanın fizik motoru"nu kullandığı iddiasıyla gelen Fatal Inertia'da gerek silahlarla verdiğiniz hasarlar, gerek araçların hareketleri çok gerçekçi olacakmış. Öte yandan eğlence faktörü unutulmuş değil, hatta şu an gözüken şu ki, Fayal Inertia, PS3'ün en eğlenceli yarış oyunu olma potansiyeline sahip.

ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL



14 BREATH OF FIRE III

PS2	PSP	PS3

Breath of Fire III, ünlü RPG serisinin üçüncü oyununun PSP uyarlaması. Eski Sony klasiklerinin yeni nesile ve emekli olmuş eski kurtların hizmetine sunulması güzel. PSP için eski klasiklerin çoğalması dileğimizi sunarken, Sony'nin bu işle kafayı sıyırıp "yeni nesil"i boşvermesini istemiyoruz tabii ki. Oyunu şu anda piyasada bulabilirsiniz.

ÇIKIŞ PİYASADA



15 STACKED WITH DANIEL NEGRANU

PS2	PSP	PS3

Ünlü poker şampiyonu Daniel Negranu'nun ismi ve danışmanlığıyla hazırlanan bu poker oyununda, şu ana kadar hiçbir poker oyununda rastlamadığımız özellikler vaat ediliyor: Rakiplerinin stratejilerini öğrenebilen ve bunlara uygun stratejiler geliştirebilen bir yapay zeka sistemi... Zevkli bir poker oyunu bizi bekliyor.

ÇIKIŞ MART 2006



DRIVER PARALLEL LINES

HER ŞEY ÇOK GÜZEL OLACAK.

PS2	PSP	PS3

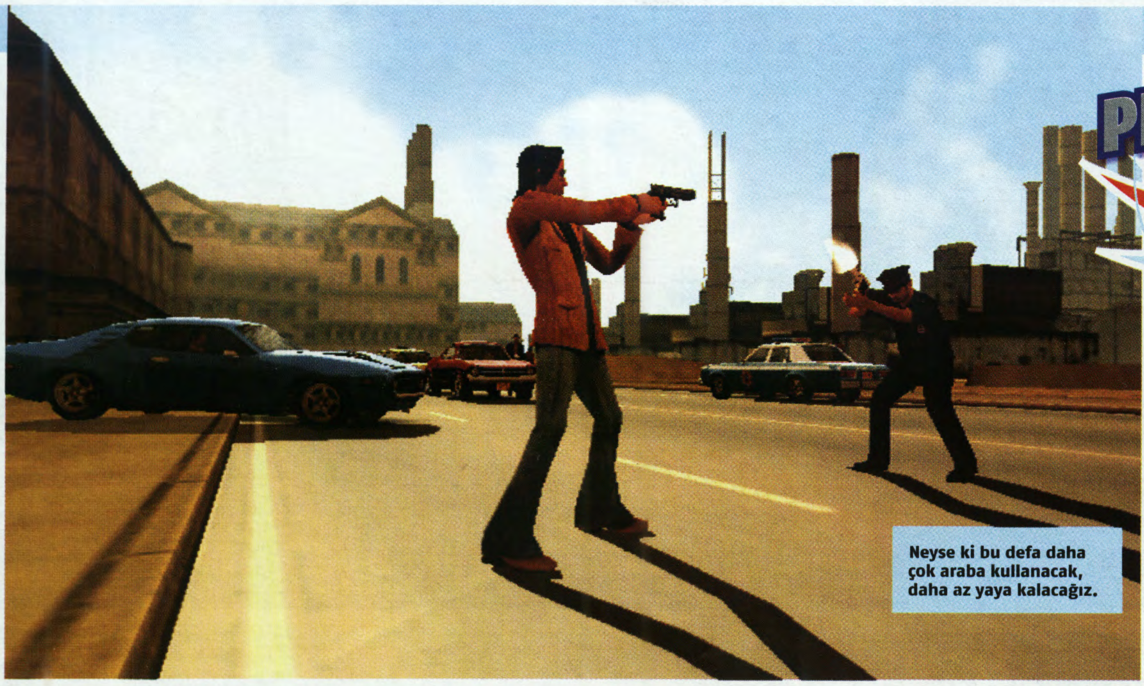
70'lerin Amerika'sında, New York'ta, "The Kid" adındaki yetenekli bir şoförü canlandırıyorsunuz. Bu yeteneğiniz kötüye kullanılıyor ve soygunlara, adam kaçırma eylemlerine katılıyorsunuz. Üstelik bunlar, ileride karşılaşacağınız olayların yanında hiçbir şey.

ÇIKIŞ MART 2006

"Vallahi biz de ne olduğunu anlamadık. Her şey yolunda gidiyordu. Hatta siz Türkleri mutlu etmek için İstanbul'u da oyuna eklemiştik. Ama biliyorsunuz, bizim uzmanlık alanımız bu değil; Driv3r ile ilk defa ana karakteri arabadan indirdik ve sanırım, bu noktada bocaladık. Oysa sadece araç kullansaydınız ne güzel olurdu, değil mi? Büyük ihtimalle kafamız dağınıktı, bilmiyorum, beni yalnız bırakın." diyor Reflections'ın yöneticisi Gareth Edmondson ve böylece ilk defa bir yapımcının, oyunu hakkında olumsuz konuştuğuna şahit oluyoruz.

Evet, Driv3r kötü bir oyundu. Araba kullandığımız bölümler idare ediyordu, fakat arabadan indiğimiz an oyunu kapatıp gitmek istiyorduk. Kötü bölüm tasarımları, "aptal" olarak tabir

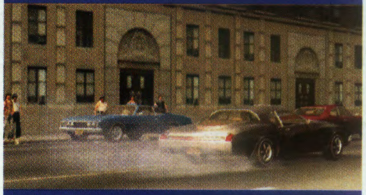
PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA!



Neyse ki bu defa daha çok araba kullanacak, daha az yaya kalacağız.

GELECEĞE DÖNÜŞ

Parallel Lines'ta iki farklı zaman diliminde, iki farklı dünyada yaşayacağız.



1978

Her şey daha renkli, daha sıcak. Arabaların üstü açık. İnsanların da öyle... The Kid de bu dönemde delikanlılığın verdiği delilikle, yanlış-doğru her işe karışıyor.



2006

20 yıl hapiste kalıp çıktıktan sonra; insanlardaki, arabalardaki, düzendeki değişime inanamıyor The Kid. Dikkatinizi çekerim, binalarda fazla bir değişim yok.



Pist yarışlarına katılarak para kazanmak mümkün olacak.





MOTOSİKLETTEN AĞIR İŞ MAKİNESİNE KADAR TAM 80 FARKLI ARAÇ

edebileceğimiz bir yapay zeka ve milyonlarca hatasıyla Driv3r'ı hayatımızdan çoktan sildik. Zaten GTA: San Andreas varken neden Driv3r'ın yüzüne bakalım ki? Bizim gibi düşünen oyuncuları tekrar tarafına çekmek isteyen Reflections, Parallel Lines ile ilk göz ağrımız olan "araba kovalamacaları"nı geri getiriyor ve Driv3r'daki gereksiz görevleri bir kenara itiyor. Bu kadar mı? Hayır! Motosikletten ağır iş makinesine kadar tam 80 farklı araç; The Stranglers'tan Peaches ve Stevie Wonder'dan Superstition gibi onlarca lisanslı parça; daha az sayıda arabasız bölüm; daha fazla arabalı aksiyon; onlarca ek görev, mini oyunlar, modifikasyon olanağı ve elbette online oyun modları. Bunlar Parallel Lines'ı beklememiz için yeterli nedenler herhalde. "Hayır!" mı? Peki, bunlara bir de hikayenin tam ortasında karşılaşacağınız inanılmaz bir olayı da eklersek? Yine mi "Hayır!"? Tamam, siz burada durun; yeni paragrafta daha çarpıcı bilgilerle karşınızda olacağım.



Günümüzün polisleri 70'lerde olduğu gibi neşeli ve mutlu değiller maalesef.



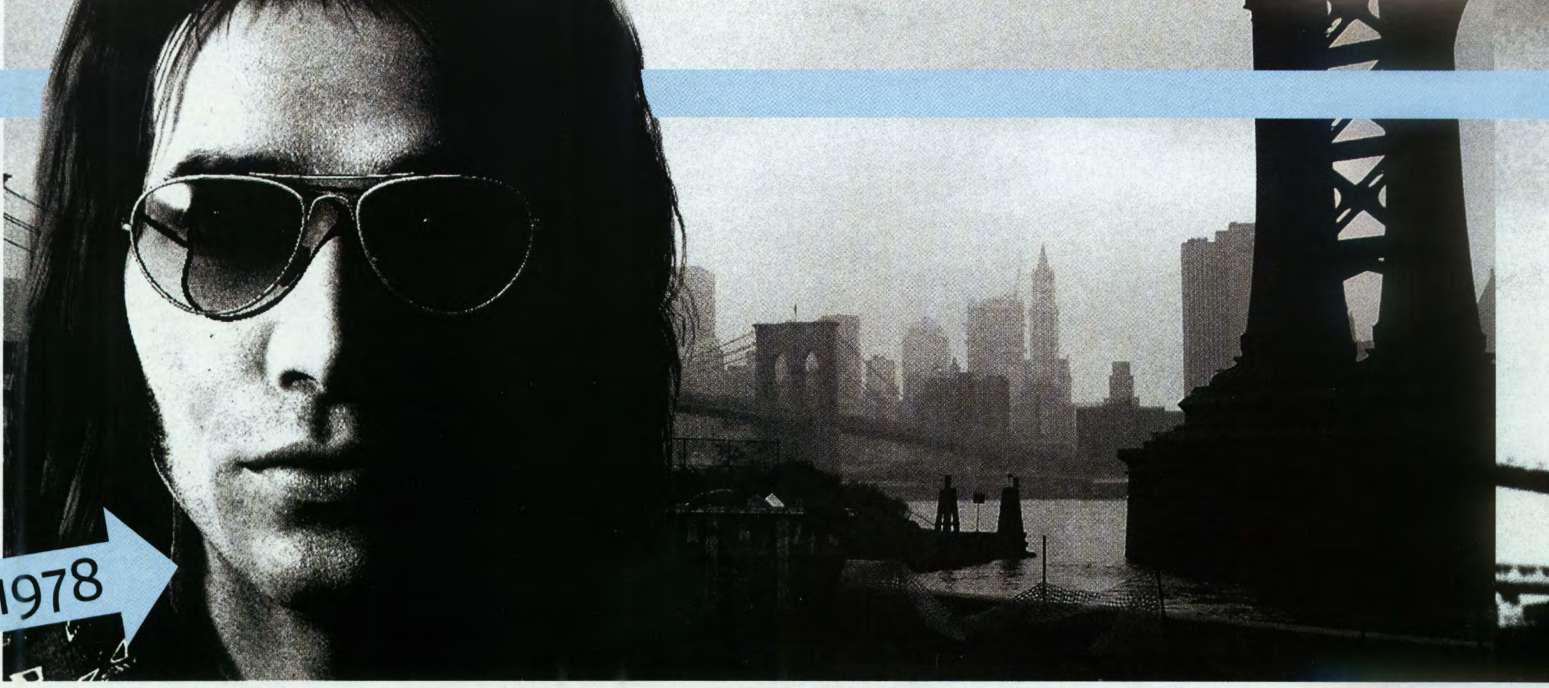
70'LERDEN GÜNÜMÜZE

Mesela; hikayenin kahramanı The Kid (TK), mafyayı çökertmek, suçluları yakalamak için görevlendirilmiş bir polis olabilir mi? Yoksa eski adı Karen olan bir, ee, kadın mı? Ya da Tanner'ın kaybolan ikiz kardeşidir. Bu sorulara cevap veremeyiz. Ama TK'nın 30 yıllık ağır dosyasını inceleyebiliriz.

70'lerin başında çok haşarı bir tutum sergileyen TK, çeşitli soygun olaylarına karışmış ve bu olaylarda soygun ekibini mekandan kaçırmakla görevlendirilmiştir. Yaptığı işte o kadar başarılı olmuştur ki, kısa sürede namı tüm New York'a yayılmıştır ve şehirdeki en iyi şoför olmuştur. Tabii ki şöhret olmak kolay ➔



Hapiste geçen o kadar yıldan sonra The Kid'in aklı hala suç işlemekte.



değil. Sizi çekemeyen birçok insan oluyor ister istemez (yayın sektöründe de bu böyle; bir saniyeliğine arkanızı dönüyorsunuz, bir bakıyorsunuz Rezzan Kiraz köşenize talip olmuş, çok acayip çok). TK'ya önce patronlarından biri kazık atıyor (çünkü bu kişi aslında bir gizli polis). Bu olayın ardından ise arkadaşları TK'ya oyun oynayıp onu "adam kaçırma" ile suçluyorlar. Yediği bu son kazıktan sonra kendisine gelemeyen TK, tam 28 yıl hapse mahkum ediliyor. Şimdi soruyorum size, hangimiz bir TK değiliz ki? Biz de arkadaşlarımızdan kazık yemedik mi? Bizi de patronlarımız hayal kırıklığına uğratmadılar mı? Ama biz her zaman soğukkanlılığımızı koruduk. Nedir bu intikam tutkusu? Nedir bu kızgınlık? Hangi intikam tutkusu? Açıklıyorum!

Hapiste 20 yıl kalan TK (neyse ki hapis bölümünü oynamamız gerekmeyecek), dışarı adım attığında tek bir duyguyla hareket eder; onu hapse mahkum edenleri bulmak, hırpalamak, aracıyla üstlerinden geçmek ve dahası. Tabii ki zaman bu, akıp gidiyor. TK hapse girdiğinde insanlar sarı, turuncu ve kırmızı renkte giysiler giyiyor ve saçlarını on metreye kadar havaya dikiyorlardı. Hapisten çıktığında ise yeni bir dünyayla karşılaştı. Müzikler daha canlıydı, daha hareketliydi, arabalar daha hızlıydı ve polisler daha acımasızdı.

70'ler bu resimde yer almıyor. Hatta oyundaki menülerde bile 2006 yılında olduğunuz size hissettiriliyor. Ve bu sırada oyunun isminin ne anlama geldiğini anlıyoruz. İster 1976 yılında olalım, ister 2006, tek bir amacımız var; suçla dolup taşan bir hikayede araç kullanmak.





Bu polis gibi siz de aracınızın içinden ateş edebileceksiniz.

70'lerde bunu para için yapıyorduk, şimdiyse intikam için. Savulun bre!

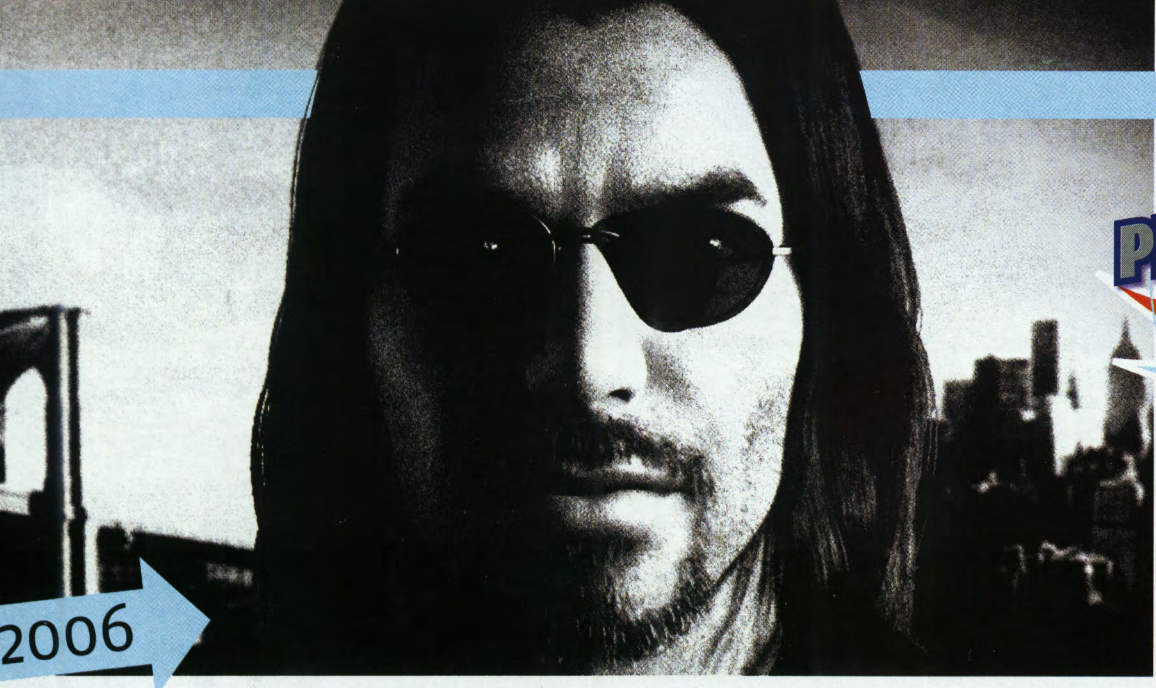
UFAK YARALAR, BÜYÜK KAZALAR

Driver'la ilgili hatırladığım güzel bir şey varsa, o da arabaların yol tutuşu ve virajlardan savruluşudur. Reflections, sağ olsun, bu film-vari görüntüleri Parallel Lines'ta bir kez daha kullanıyor. Yeri geldiğinde yine aracımızdan inip birkaç adam vuracağız, ama bunu ancak bizden istendiğinde yapacağız. İsterseniz bir canlandırma yapayım, oyunun nasıl ilerlediğini daha iyi anlayabilmeniz için: Oyunun başında, 70'ler bölümünde, TK'yı bir soygunda rol alırken görüyoruz. Ekibin geri kalanı soygunu gerçekleştiriyor, TK da onları bekliyor. Aslında buraya kadar orijinal bir şey yok, fakat arabayla yoğun trafiğe ters yönden girmek ve 90 derecelik virajları hız kaybetmeden almaya çalışmak, gerçekten heyecan verici. Diğer görevlerde -genelde- A noktasından B noktasına ulaşmak temel amaç olacak, ancak bir görevin diğerine benzemeyeceğini söyleyebiliriz. Mesela





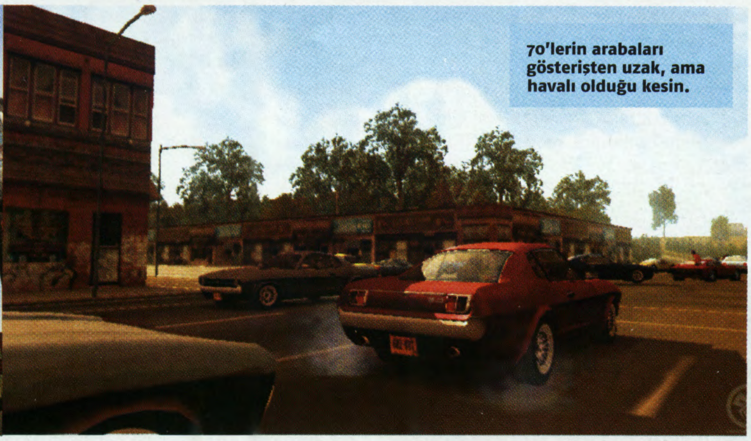

İki döneme eşit sayıda dağıtılan 80 araç bizi bekliyor.



PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA!



Siz suç işledikçe polis kızacak ve helikopterleri işe karıştıracak.



70'lerin arabaları gösterişten uzak, ama havalı olduğu kesin.



NFS Underground'daki gibi şehir içi yarışlara katılmak da mümkün.

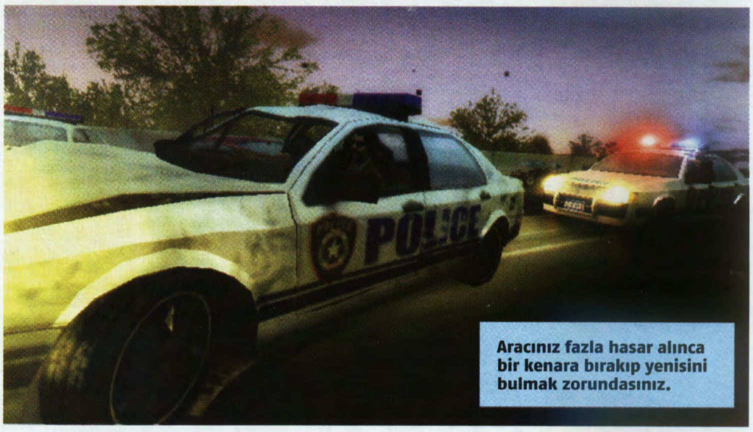
ARTIK KÖTÜ ADAMI OYNUYORUZ VE İYİ ADAMLARI VURUYORUZ

birinde rakibimizin aracını alıp kaçacağız. Önce önümüzdeki duvara, sonra geri vitese takıp arkamızdaki polis aracına vuracağız. Arabasını çizdiğimiz için bize kızan polis peşimize takılacak, ama pes etmeyeceğiz; çünkü amacımız herkesi bu olayları onun çıkardığına inandırmak. Şehri yerle bir ettikten sonra aracı bir yere çekip kaçacak ve suçu düşmanımıza atacağız. Bir başka bölümde ise arkadaşımızı hapisten kaçırmamız gerekecek. Kamyona atladığımız gibi hapishanenin yolunu tutacak ve saatte 200km ile aracımızı duvara saplayacağız. Sağ kalırsak arkadaşımızı alıp bir başka arabayla olay mahalini terk edeceğiz. Yalnız bu sırada birkaç gardiyanı, polisi harcamamız gerekebilir (yani arabadan inip silah kullanacağız). Fark ettiğiniz üzere, artık kötü adamı oynuyoruz ve iyi adamları vuruyoruz, ama bunu kötü adamlardan intikam almak için yapıyoruz.

KAPORTAYA CİLA MI LAZIM?

Buraya kadar klasik Driver'dan bahsettik. Peki ya oyunun geriye kalanı? Yazının başında da bahsettiğim üzere, istersek hikayeyi bir kenara bırakıp yan görevlere yönelebileceğiz. Ha, yan görevler nedir, yarışlara katılmaktır, Destruction Derby adı verilen araç savaşlarında rol almaktır. Online olarak da oynayabileceğimiz bu görevler aynı zamanda bize para kazandıracak. "Parayı ne yapacağız?" sorusu gündeme geldiğine göre ona da cevap vereyim: Çaldığımız veya bize verilen araçları modifiye edeceğiz. Bunu polisten kaçma amacıyla kullanmak da akıllıca bir iş. Mesela arabanızın rengini değiştirirseniz sizi kimse tanıyamaz.

Driv3r'ın bir facia olduğunu düşünürsek, Parallel Lines'ın Driv3r'dan daha kötü olması gibi bir ihtimal yok. Eski Driver heyecanının Parallel Lines'la geri döneceğini şimdiden söyleyebiliriz. Yenilikler ve ilginç senaryo, bunun bir kanıtı. Bu, Reflections'ın son şansı. Firma yine başarısız olursa, EA önce firmayı satın alır, sonra da kapatır.



Aracınız fazla hasar alınca bir kenara bırakıp yenisini bulmak zorundasınız.

AYNI FİLMLERDEKİ GİBİ...

Driver'da bir bölümü kaydetme imkanımız olsaydı -kaldı ki Driv3r'da vardı- bu sahneleri birleştirerek bir film yapabilirdik. Tabii ki bunun asıl sebebi, Reflections'ın birçok filmden esinlenmesi.



BULLITT
Bullit filminin en heyecanlı araba takip sahnesinde, McQueen, Mustang'iyle bir Dodge Charger'ın peşine düşüp San Francisco sokaklarının altını üstüne getiriyordu. İlk oyundaki San Francisco bölümünü de bu yüzden çok sevdik.

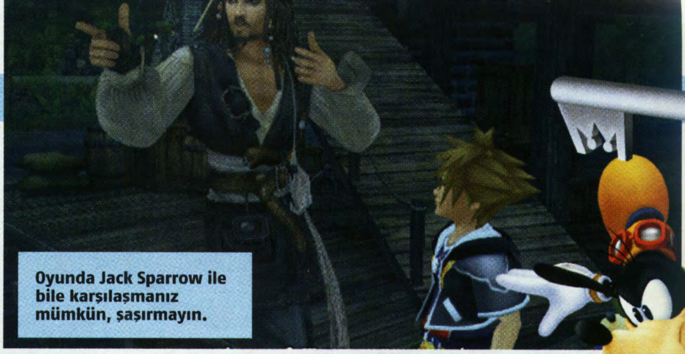


THE DRIVER
İsim bir yerden tanıdık mı geliyor? Oyunun asıl örnek aldığı film işte karşınızda. En ünlü sahnesi, Ryan O'Neil'ın bir garajda artistik hareketler yaptığı sahneydi. Yine ilk oyunda, Tutorial bölümünde bu sahneyi oynamıştık.



THE FRENCH CONNECTION
New York'taki Coney Island'da, yer altında (metro) yapılan müthiş bir yarışla aklımızda kaldı The French Connection. O kadar gerçekçi bir yarıştı ki, filmi izledikten sonra kendimizi New York'a attık.





Oyunda Jack Sparrow ile bile karşılaşmanız mümkün, şaşırmayın.





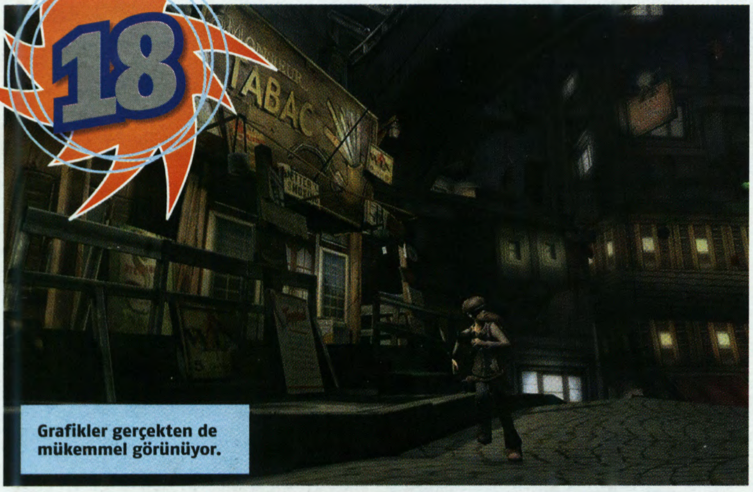


17 KINGDOM HEARTS 2: CHAIN OF MEMORIES

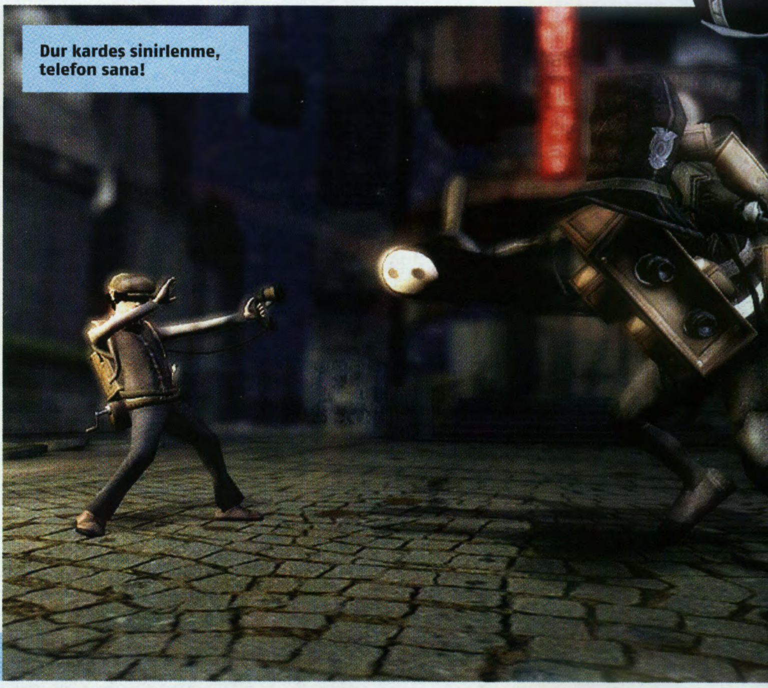
PS2 | PSP | PS3

Square Enix karakterleri ile Disney kahramanlarını aynı oyunda buluşturursak ortaya nasıl bir oyun çıkar? Zamanında, Kingdom Hearts bu sorumuzu en iyi şekilde cevaplamıştı. Ulaştığı başarı yapımcı Square Enix'in hoşuna gitmiş olmalı ki, oyunun ikinci versiyonu ile geri döndü. Kingdom Hearts 2'de Donald, Goofy ve Sora, tanıdığımız Disney mekanlarında maceradan maceraya koşmaya devam ediyor. Bu arada yenilikler de yok değil: Oyuna "Transformation Drive" adı verilen, oyuncuların takım arkadaşları ile birleşip daha güçlü hale gelmelerini sağlayan yeni bir özellik katılmış. Oynanışta ise çok fazla değişiklik yapılmamış ve basit sıra tabanlı dövüşler muhafaza edilmiş. Anlayacağınız, oyunda köklü bir değişiklik yok, ama Kingdom Hearts yine eğlenceli bir oyun olacak gibi görünüyor.

ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL (JAPONYA'DA PİYASADA)



Grafikler gerçekten de mükemmel görünüyor.



Dur kardeş sinirlenme, telefon sana!

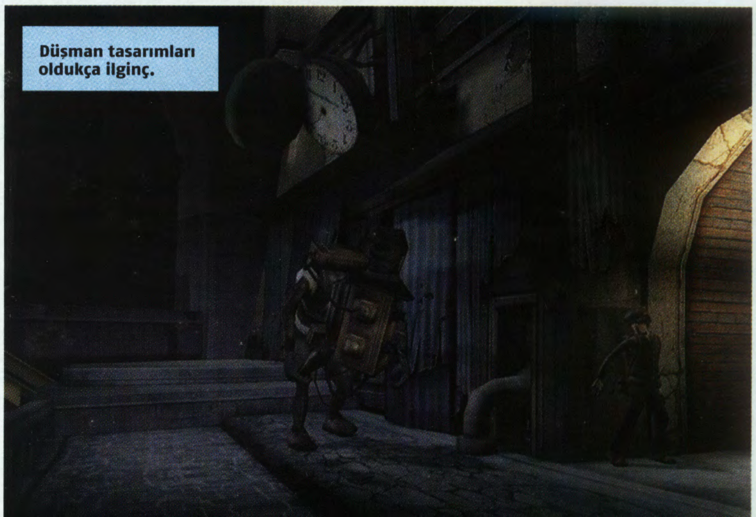
18 METRONOME

TİK, TAK, TİK, TAK, TİK...

PS2 | PSP | PS3

Karşımızda, grafikleri Tim Burton'ın elinden çıkmış gibi duran fantastik bir adventure oyunu var. Sesi silah olarak kullanma fikri, buna paralel olarak olayın geçtiği şehrin adının "Metronome" olması ve atmosferin Grim Fandango'yu anımsatması, oyunu dört gözle beklemek için yeterli sebepler. "Peki ses nasıl silah olarak kullanılır?" diye soruyor olmalısınız. Hemen anlatayım; elimizdeki aygıta çeşitli sesleri kaydediyor ve daha sonra bu sesleri karşımıza çıkan karakterlerin ya da düşmanların üzerinde kullanıyoruz. Her sesin karakterler üzerinde farklı etkileri var; örneğin, bazı sesler ile karşımızdakini yatıştırabiliyor, bazıları ile baştan çıkartıp istediğimizi yaptırabiliyor, hatta düşmanlarımızın kafalarındaki bütün düşünceleri değiştirebiliyoruz. Eğer kullanmak istediğimiz bir sesi hiçbir yerde bulamıyorsak, o sesi kendimiz de üretebiliyoruz. Mesela, aradığımız ses, korku yaratmasını istediğimiz bir ses ise, bir kayayı camdan aşağı atarak büyük bir gürültü yaratabiliyor ve bu sesi kaydederek daha sonra düşmanlarımıza karşı kullanabiliyoruz.

ÇIKIŞ BELLİ DEĞİL



Düşman tasarımları oldukça ilginç.

PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA!

19





Oynanışı bu kadar basit olan bir oyun nasıl bu kadar bağımlılık yapabiliyor?

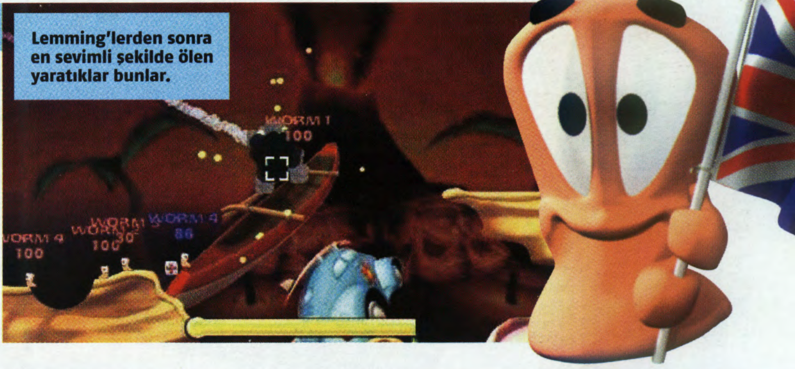
WORMS: OPEN WARFARE

VİKTİVİİİİİ!

PS2 | PSP | PS3

Biz hala Worms 3D oynayıp "Eski hali mi daha iyi, yoksa yeni hali mi?" diye tartışırken, Worms PSP'ye taşındı bile. Üstelik özüne dönmüş bir şekilde... Worms: Open Warfare'de kurtçuklar ve aksiyon eskisi gibi 2D iken, sadece oyundaki mekanlarlarda ve zoom'larda 3D'nin olanaklarından faydalanılmış (yapımcılar bu tekniği '2.5D' olarak adlandırıyorlar). Oyunun, Super Sheep ve Kamikaze gibi klasikleşmiş silahları PSP versiyonunda da bulunuyor. Mekan tasarımları ise Worms'a yakışır şekilde, oldukça çeşitli ve renkli. Worms'un en önemli ve zevkli özelliği olan multiplayer modu da PSP versiyonunda mevcut. Yeni Worms bu ay piyasada...

ÇIKIŞ MART 2006



Lemming'lerden sonra en sevimli şekilde ölen yaratıklar bunlar.



20

OKAMI

PS2 | PSP | PS3

Capcom'un, Japon kültürünü kullanarak yarattığı Okami, hayal gücü ile donatılmış bir ortamda geçiyor. Okami'nin anlamına baktığımızda, inananlarından güç alan ve düşmanlarını sihirli bir boya fırçası ile öldüren garip kurt tanrısının hikayesi karşımıza çıkıyor. Bizim bu hikayedeki rolümüz, bizzat Amaterasu'yu, yani kurt formunda gezen efsanevi güneş tanrısını yönlendirmek. Amaterasu'nun amacı Dünya'ya yaşamı geri getirmek ve yeryüzünü yeniden nefes alan, renkli bir yere dönüştürmek. Bu amaca ulaşabilmek için çok sayıda düşmanla savaşmamız gerekiyor. Ortadan kaldırdığımız her canavar ile dünyanın yüzüne bir parça renk geliyor. Mesela, oyundaki gece-gündüz akışını Güneş'i ve Ay'ı boyayarak yoluna koyabiliyoruz. Kısacası, oyun çıktığında yeni bir "Alice Harikalar Diyarında" ile karşılaşabiliriz.



ÇIKIŞ İLKBAHAR 2006

PS2 | PSP | PS3



21

ÇIKIŞ İLKBAHAR 2006

FLAT OUT 2

Flat Out 2'nin teması, ilk oyundaki gibi yine "kaza". Riskli hareketlerin ve şiddetli kazaların karşılığında ödül kazandığınız için, amacınız da aslında kaza yapmak. Rampalardan uçup takla atmak ya da sürücüleri ön camdan dışarıya fırlatmak gibi mini oyunlar da Flat Out 2'de bulunuyor. Oyunun tüm platformlarda online desteğinin olacak olması da iyi bir haber.

PS2 | PSP | PS3



22

ÇIKIŞ MART 2006

FIELD COMMANDER

Field Commander, PSP için yapılmış olan ilk sıra tabanlı strateji oyunu. Karada, denizde ve gökyüzünde savaşacağınız Field Commander, multiplayer desteğine de sahip (buna e-mail seçeneği de dahil). Ayrıca, isterseniz "harita yaratma" sistemini kullanarak kendi yazdığınız senaryoları Sony'nin server'ına yükleyebiliyorsunuz.

PS2 | PSP | PS3



23

ÇIKIŞ MART 2006

PILOT ACADEMY

PSP için hazırlanan Pilot Academy, gelişmiş bir uçak simulasyonu... Temel eğitimi aldıktan sonra ticari, özel ve askeri uçaklar arasından bir seçim yapıyor ve gitgide zorlaşan görevleri sırasıyla yerine getirmeye başlıyorsunuz. Sekiz oyuncuya kadar multiplayer desteği ve deathmatch modu mevcut.



Başarılı olmanız bu arkadaş kadar soğukkanlı olmanıza bağlı.

SONNY CORLEONE
Karşınızda "Baba"nın psikopat oğlu Sonny... Ona karşı dikkatli olmanız gerek. Ne zaman sinirleneceği ve ne yapacağı hiç belli olmaz. Zira filmde Sonny'i canlandıran James Caan'ın kendisini rolüne iyice kaptırıp birkaç aktörün kaburgasını kırmışlığı bile var (gerçekten).

24

THE GODFATHER

REDDEMEYECEĞİNİZ BİR TEKLİF...

PS2	PSP	PS3

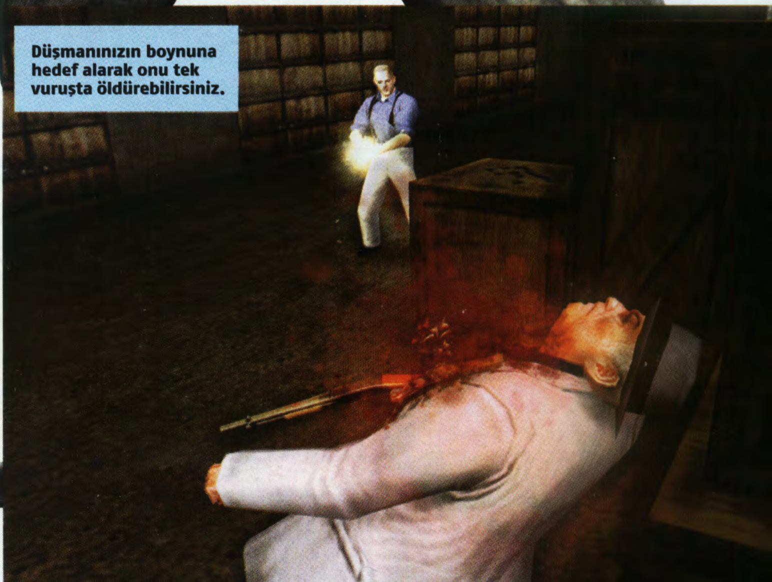
Electronic Arts, Coppola'nın başyapıtını başarılı bir şekilde oyun dünyasına taşıyacağa benziyor. Oyuna Corleone'nin hizmetinde çalışan sıradan bir karakter olarak başlayacak ve başarılı oldukça terfi edeceksiniz.

ÇIKIŞ MART 2006

Mario Puzo'nun romanından sinemaya uyarlanan "The Godfather", yeraltı dünyasındaki gangster savaşları ve şiddetli mafya hesaplaşmalarını konu aldığından, özellikle zamanı için (70'ler) çizgi dışı bir yapımdı. Filmin bir diğer özelliği de; Marlon Brando, Robert De Niro, Al Pacino, Andy Garcia gibi isimleri bir araya toplamış olmasıydı ki, bu oyuncuların şu anda bile büyük yapımlarda mafya rollerine yakıştırılmalarına sebep, The Godfather'da gösterdikleri başarılı performanslardır. Bu efsanenin "beyaz perde"den sonra PlayStation 2'de de karşımıza çıkmasını umuyorduk. Ve hayalimizi Electronic Arts gerçekleştirdi.

1940'lı yıllarda, New York'ta geçen oyunda, Corleone ailesine katılıyor ve Corleonelerin mafya alemindeki diğer ailelerle (Barziniler, Caneolar, Stracciler ve Tattaglialar) olan rekabetinde öne geçmesini sağlamaya çalışıyoruz. Oyunda, mafya dünyasındaki en önemli kavramın "saygınlık" olduğunun farkına varmamız uzun sürmüyor. Saygınlığımızı artırabilmemiz için ise yerel işyerlerinden tehditle para kopartmamız, bilgi almamız ve bu sayede ailemize destek sağlamamız gerekiyor. Rakip mafyalar da boş durmadıklarından, sürekli bir rekabet söz konusu. Oyundaki en geçerli kuralsa şu: "Kimin ikna kabiliyeti daha güçlü ise o kazanır." Bu kuralın önemini şöyle açıklayabiliriz: Diyelim ki, mahallenizdeki bir dükkana girip içerideki satıcı ile konuşmaya çalıştınız. Satıcı size tehditler ve küfürler savurursa bir beyzbol sopası ile dükkanın camını çerçevesini indirerek onun aklını başına getirebilirsiniz. Ekranın üst kısmında yer alan, adamın durumunu gösteren derece gittikçe dolmaya başlayacak ve bir süre sonra; uysal, melek gibi bir insanla





Düşmanınızın boynuna hedef alarak onu tek vuruşta öldürebilirsiniz.

GOLF + 007 = THE GODFATHER

Electronic Arts, The Godfather'ın yapımında birçok oyunun önemli özelliklerini kullanıyor.

TIGER WOODS

Filmdeki karakterlerin yüzlerini oyuna gerçeğe en yakın halde aktarmak için, Tiger Woods'ta kullanılan Game Face adlı sistemden faydalanılmış. Hatırlarsanız, Tiger Woods'taki "Karakter Yaratma" bölümü oldukça detaylıydı.

FIGHT NIGHT

Yumruk atma sistemi EA'nın boks oyunu Fight Night'a ait. En ufak hareketinize dahi tepki veren stick'ler vuruş hissini artırıyor. Bunun yanı sıra, EA'nın diğer spor oyunları MVP Baseball'dan ve Tiger Woods'tan da birkaç hareket alınmış.

007 EVERYTHING OR NOTHING

Nişan alma sistemi ise James Bond oyunlarından Everything or Nothing'le birebir aynı. L1'de bastığınızda ekranda bir hedef beliriyor ve basılı tutmaya devam ettiğinizde isabet oranınız yavaş yavaş artıyor. Hedefe kilitlendiğinizde ise düşmanın vücudunda istediğiniz bir bölgeye nişan alabiliyor ya da sağ stick'le hedef değiştirebiliyorsunuz.

THE SIMS

The Godfather'da gerçekçi bir dünya yaratabilmek için, EA, oyunun diğer özellikleri gibi yapay zekaya da önem vermiş. Bunun için oyunda The Sims'teki yapay zeka sistemi kullanılmış. Bu sayede karakterler farklı hareketlerinize farklı tepkiler veriyorlar.



PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA



Tahmin edeceğiniz gibi, The Godfather görsel açıdan etkileyici olacak.



"Nasıl beyzbol oynanır?", "Topa nasıl vurulur?" ve benzeri soruların cevapları bu oyunda...

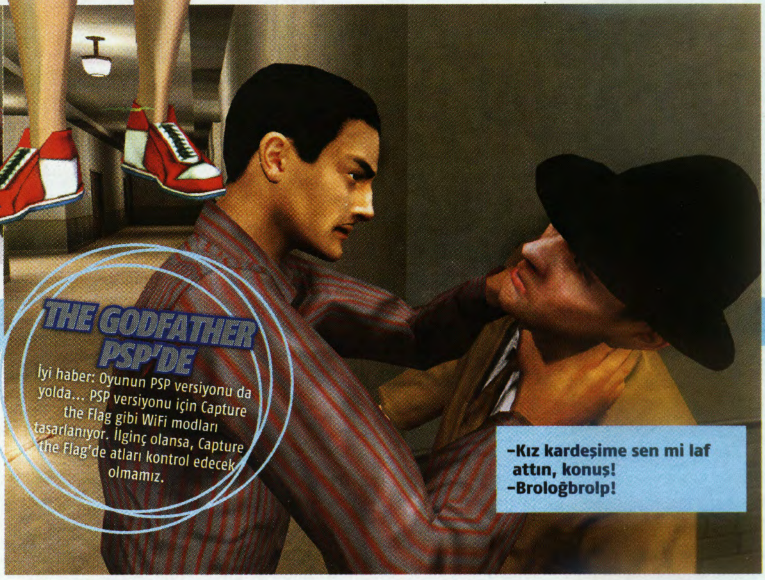
ÖLDÜRMEK, BAZEN BİR GEREKLİLİK OLABİLİR

karşılaşacaksınız. Kendisine fazla güvenen bir satıcı ise, muhtemelen rakip bir aileye kendisini koruması için ödeme yapmıştır ve bu yüzden, saygısını kazanmak için onu biraz hırpalamanız gerekebilir. Duvara vurma, cama ya da vitrinden içeriye fırlatma, yumruklama, boğaz sıkma ve benzer birçok hareketi ikna etmek istediğiniz adama karşı kullanabiliyorsunuz. Bu hareket dizisinin ardından afallayan kurban ikna olacak ve tüm parasını size verecektir. Ancak aşırı şiddet uyguladığınızda direnişle karşılaşabilir ve alacağınız paradan olabilirsiniz. İşte bu noktada, mafya dünyasının bir kuralını daha öğreniyoruz: "Öldürmek, bazen bir gereklilik olabilir." Ne var ki bu da kesin bir "para kazanma" yolu değil. Korkutmak ve tehdit etmek, çoğu zaman hem paraya ve saygınlığa sahip olmanıza, hem de Corleone ailesine New York'ta bir mekan daha kazandırmanıza yetecektir.

Yeraltı dünyasında ve tabii ki The Godfather'da önemli yer tutan silahlı çatışmalardan bahsetmemek olmaz. Oyundaki nişan alma sistemi gayet basit; dövüşlerde hedefe kilitlenmek, vuruşlarımızın daha başarılı olmasını sağlıyor. Aynı şekilde, silahla ateş edeceğimiz zaman da düşmanı görüş mesafesine alıp hedefe kilitlendiğimizde isabetli atışlar yapabiliyoruz. Oyundaki her karakterin ayrı bir Hit Point'i var. Hedefe kilitlendiğimizde düşmanı istediğimiz yerinden vurabiliyoruz. Dize, kola (bu "Diet Cola" olarak da tanımlanabilir - ŞA) veya kafaya isabet ettirdiğimiz tek bir kurşunla düşmanımızın işini bitirebiliyoruz.

Bu şiddet ve kaos bir yana, görselliğin ve seslendirmelerin neredeyse kusursuz olduğunu söyleyebiliriz. Grafikler gerçeğe o kadar yakın ki, kendinizi filmin içinde hissetmeniz kaçınılmaz. Özellikle Marlon Brando'nun oynadığı Don Vito Corleone karakteri, şaşırtıcı derecede Brando'ya benzetilmiş. Seslendirmelerde ise bir sürpriz var. CNBC-e'de yayınlanan Las Vegas dizisinden hatırlayacağınız James Caan, The Godfather filmlerinde 'Sonny' Corleone karakterini başarıyla canlandırmıştı; 35 yıl sonra, oyunda aynı karakteri seslendiren kişi yine James Caan'ın ta kendisi.

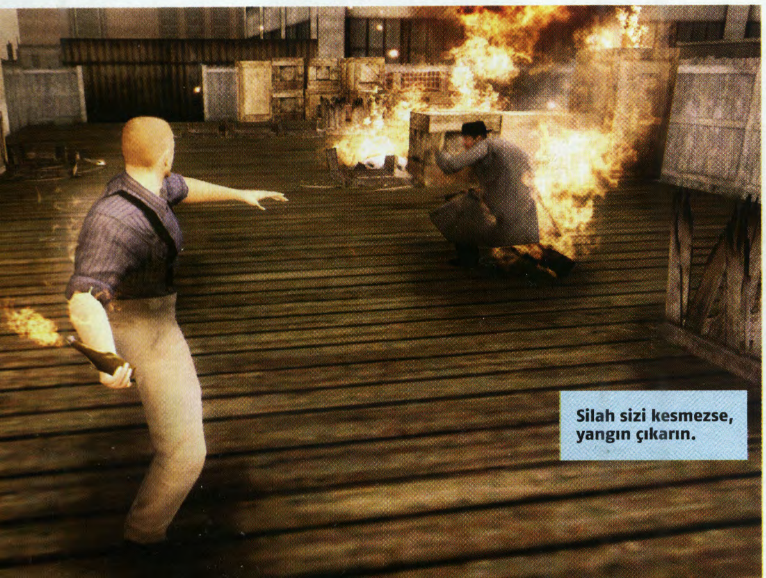




THE GODFATHER PSP'DE

İyi haber: Oyunun PSP versiyonu da yolda... PSP versiyonu için Capture the Flag gibi WiFi modları tasarlanıyor. İlginç olansa, Capture the Flag'de atları kontrol edecek olmamız.

-Kız kardeşime sen mi laf attın, konuş!
-Broloğbrolp!



Silah sizi kesmezse, yangın çıkarın.





Kargaşa sırasında, masum sivillere zarar vermemeye dikkat etmek gerekiyor.

STATE OF EMERGENCY 2

BU OYUNDA SOKAKLAR HİÇ TEKİN DEĞİL!

PS2	PSP	PS3

İnsanları kötü emellerine alet etmeyi amaçlayan bir organizasyona karşı, sokaklarda büyük bir savaş veriyoruz.

ÇIKIŞ PİYASADA

Bir önceki oyundaki olayların üzerinden 10 yıl geçmiş ve State of Emergency dünyası daha da karışmıştır. Şehir, herkesin korkulu rüyası haline gelmiş; "Enforcers" adı verilen bir grup polis tarafından yönetilmektedir ve halk bu duruma bir çare aramaktadır. İşte bu sıkıntılı ortamda biz devreye giriyoruz ve Enforcers'a kafa tutmak üzere duruma müdahale ediyoruz. Ve o andan itibaren ortalık tam anlamıyla cehenneme dönüyor.

Oyunda kontrolümüzde olan dört ana karakter var ve bunların arasında geçişler yapmak mümkün. Adamlarımızı yetenekli oldukları alanlarda görevlendirerek her birini, teker teker kontrol edebiliyoruz. Bu arada bir uyarıda bulunmak istiyorum; karakterler arasındaki geçişler sırasında kontrolünü bıraktığımız adamı oyunun yapay zekası yönlendiriyor. Yani adamlarımızın sağlıklarını düşünüyorsak, onları uzun süre ilgisiz bırakmamakta her zaman fayda var.

Silahların yanı sıra, ilk oyunda mevcut olmayan helikopter, sürat motoru ve tank gibi araçlar da kullanılabilir hale getirilmiş. Kötü adamları öldürmek, arabalarını havaya uçurmak, sokak çetelerinden yandaş toplamak serbest. Adamları öldüresiye dövebiliyor veya üzerlerinde, bıçak ya da farklı silahlardan



dilediğinizi kullanarak kalıcı izler bırakabiliyoruz. Anlayacağınız SoE2'de kan, bol miktarda akıyor.

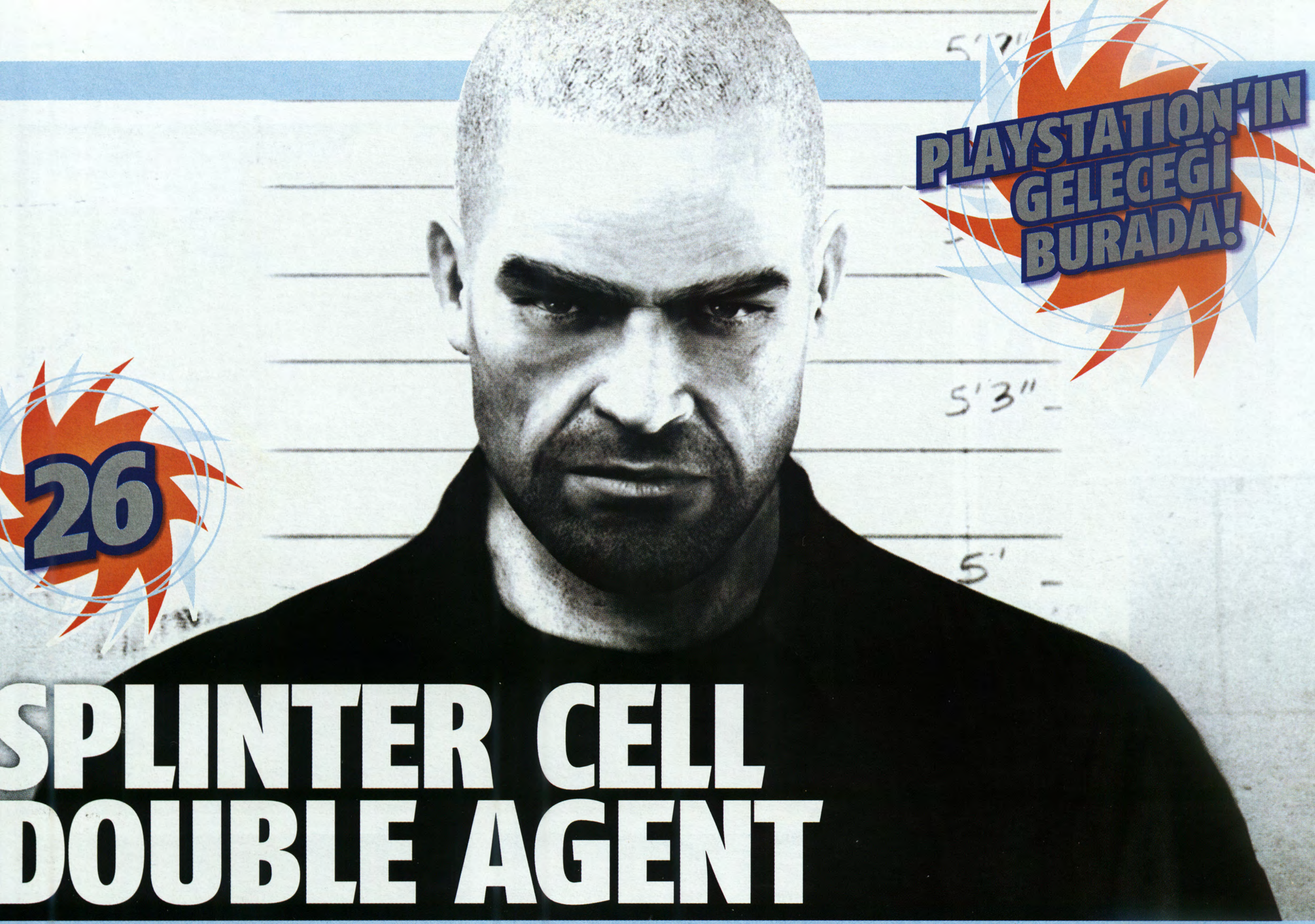
Grafikler geliştirilerek, ilk SoE'ye kıyasla daha gerçekçi ve etkileyici bir hale getirilmiş. Ayrıca daha karanlık bir oyunla karşı karşıya kalacağınızı da unutmayın. Görsellikse görsellik, şiddetse şiddet, heyecansa heyecan... Bu türün meraklısı iseniz, büyük ihtimalle SoE2'den memnun kalacaksınız.



Olay, sadece sokakta adam dövmekle kalmıyor.



Anarşistliğin bedelini, aldığımız yaralarla ödüyoruz.



PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA!

26

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

SERT BAKIŞLAR, ASIK SURAT, DAZLAK KAFA... N'OLDU BU ADAMA YAHU?!

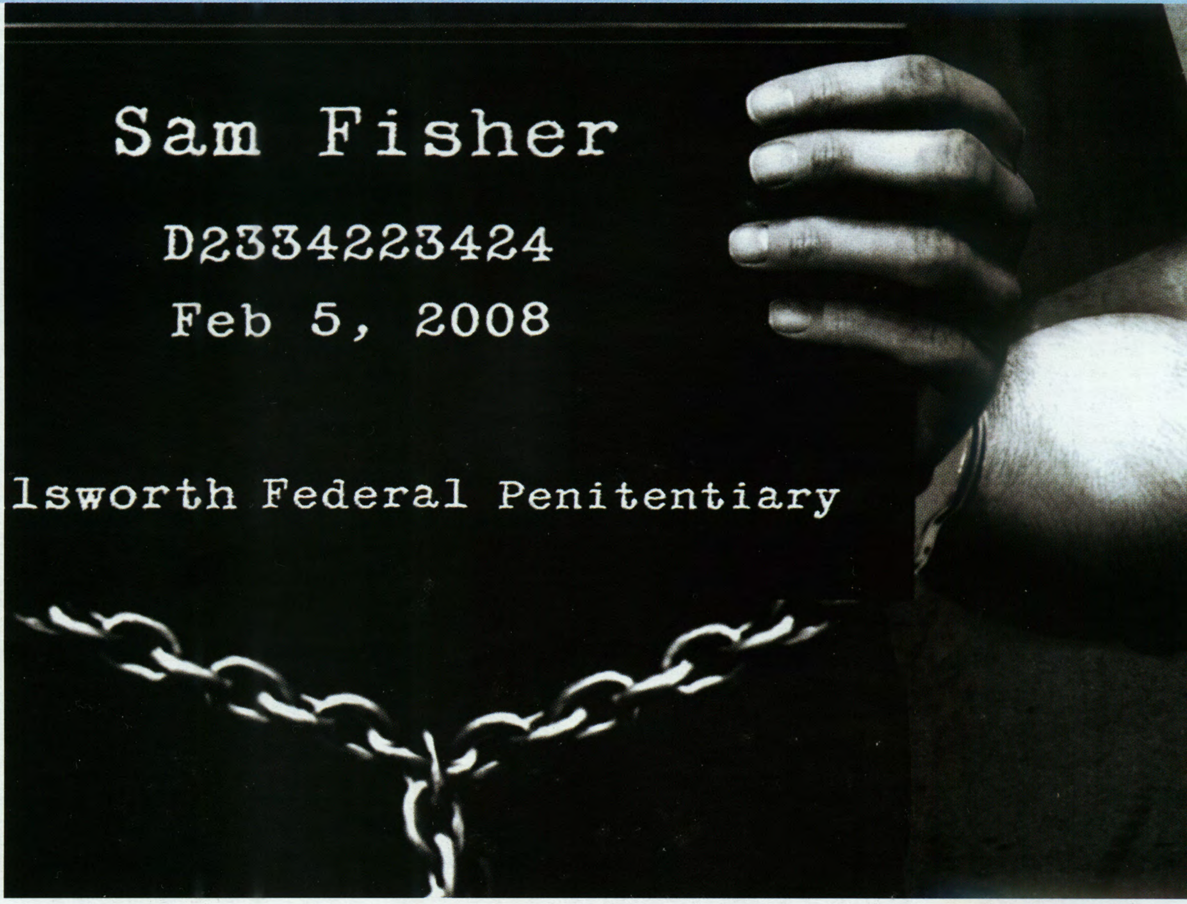
PS2	PSP	PS3

Sam'i hiç bu şekilde görmemiştik. Sadece tipinden bahsetmiyoruz, oynanış olarak da Splinter Cell serisi yeni bir yola girmiş. Kötü olansa, Sam'in bu kez devasa bir örgütle tek başına başa çıkacak olması.

ÇIKIŞ EYLÜL 2006

Resimde gördüğünüz bu olağan şüpheli, Splinter Cell'deki Sam Fisher. Kafasındaki garip gözlükleri ve üzerindeki dar giysiyi çıkardığında ortaya böyle bir tipin çıkacağını tahmin edemezdiniz, değil mi?

Kimliğinizi gizleyerek bir suç çetesinin içine sızdığınızı ve bu yolla çetenin; aslında ne kadar büyük olduğunu, bağlantılarını ve de en önemlisi, her şeyin ardındaki adamı ortaya çıkardığınızı düşünsenize... Hikayenin Kurtlar Vadisi'ne mi ait olduğunu sandınız? Aslında benzer konular. Kurtlar Vadisi'nin dışında, Hollywood filmlerinde ve 24, Alias gibi dizilerde de sıklıkla işlendiği halde kulağına bir türlü su kaçırılamayan bu gizli ajan teması, Splinter Cell: Double Agent ile PlayStation 2'ye taşınıyor; yıl 2008'dir ve son bir yıl Sam için epey kötü geçmiştir. Anlamsız bir trafik kazasında kızını kaybeder ve Sam'in bu olaydan sonra ruh sağlığı yerle bir olur, sakalı salar, saçı keser ve psikopatlığı pekişsin diye kendisini içkiye vurur. Derken günün ➡



PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA



"Sam, takma kafana şunu, komik görünüyor." dedik, ama dinleyen kim?!

NOC NEDİR?

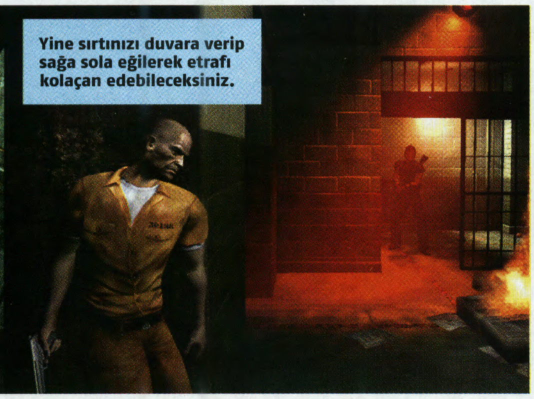
Gizli bilgidir, söyleyemeyiz!



İngilizce açılımı Non-Official Cover Agent'tır ve Türkçe'ye "Polat Alemdar" olarak çevrilebilir. Ya da, bir suç örgütünü çökertmesi için gizli kimlikle örgütün içine sızdırılan ajanlara NOC adı verilir. Ülkemizdeki örnekleri, tanınmamak için çizgili-siyah takım elbise giyerler ve tabanca taşırlar. Amerikalı NOC'lar ise, Sam gibi kirli sakal, kısa saç ve pis tişörtle idare ederler. Ama unutmayın; bu bilgiyi bizden almadınız, yakalanırsanız tanımayız.



Yerdeki adam Sam'i hapisten kurtaran helikopter pilotu. Peki Sam onu vuracak mı?



Yine sırtınızı duvara verip sağa sola eğilerek etrafı kolaçan edebileceksiniz.



Işıklandırmalar hiç olmadığı kadar gerçekçi.

birinde elinde Bond çanta taşıyan biri çıkagelir, Sam'e NOC isimli örgüte katılması için bir teklifte bulunur ve Sam teklifi kabul eder.

NOC'a katıldıktan sonra Sam'in ilk amacı suç işleyip hapse düşmektir. Sam, polis tarafından yakalanmak için banka soygunları düzenler ve ne yazık ki, bu soygunlarda masumlar da ölür. Fakat sonunda hedefine ulaşır ve hapse girer. İçeride NOC'un çökertmek istediği terörist örgütün anahtar ismi Jamie de vardır.

Hapishane bölümünün hemen başında içeride büyük bir isyanın çıktığını görüyoruz. Sam bir şekilde hücresinden kurtulmayı başarıyor ve Jamie'yi de hücresinden çıkartıyor. Sonrasında Sam ve Jamie'nin hapishaneden bir şekilde çıkması gerekmekte. Fakat, kaçınılmaz olarak, silahlı gardiyanlar ve güvenlik kuvvetleri buna engel olmaya çalışacaklardır.

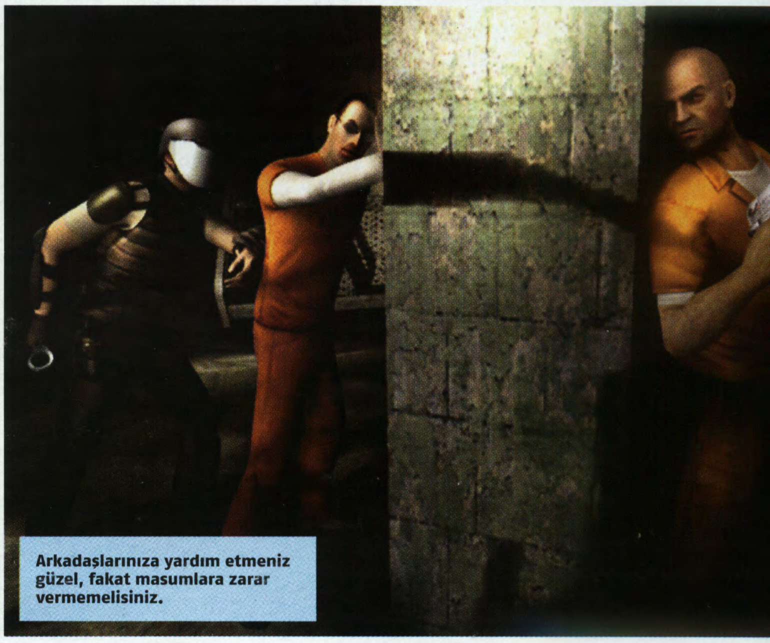
Bu bölümde, bildiğimiz, gizliliğe dayalı Splinter Cell oynanışı, yerini mermilerin havada uçuştuğu hızlı bir aksiyona bırakıyor. Mahkumlar ateşe verdikleri yataklarını hapishane boşluklarına atıyor ve gardiyanlar içerideki isyanı bastırmak için onlarla mücadele ediyorlar. Bizim ikili de bu kaos içinde hapishane çatısındaki helikoptere binerek özgürlüğüne kavuşuyor.



Hiç bozma Sam! Çekiyorum!

ESARETİN BEDELİ

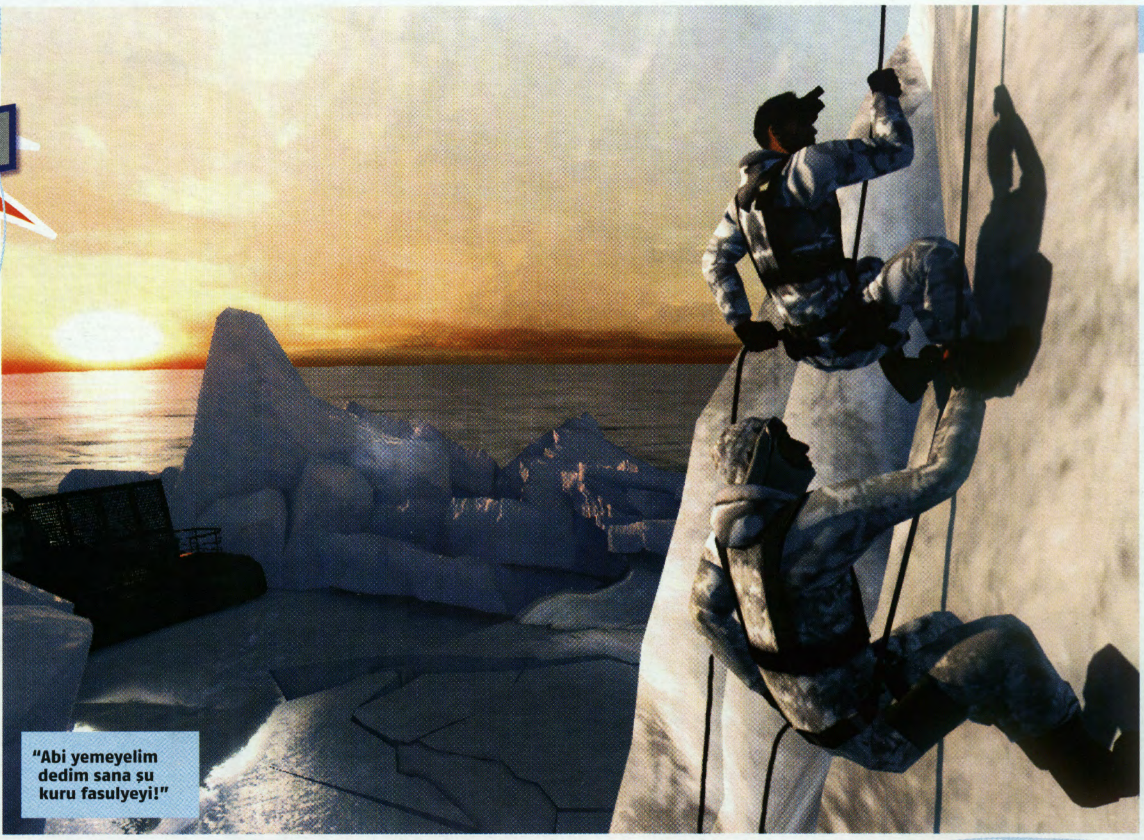
Kaçışın ardından Jamie sizi terörist örgütün gizli merkezine götürüyor. Bu merkez aynı zamanda bundan sonraki görevlerinizin de başlangıç noktası olacak. Terörist örgütün sizden gerçekleştirmenizi istediği görevler iki kategoriye ayrılıyor:



Arkadaşlarınıza yardım etmeniz güzel, fakat masumlara zarar vermemelisiniz.



PLAYSTATION'IN GELECEĞİ BURADA!


"Abi yemeyelim dedim sana şu kuru fasulyeyi!"

GÖLGELERİN GÜCÜ ADINA

Tahmin edebileceğiniz gibi, oyunda tek kişilik bölümlerin yanında bir de çok oyunculu modlar var. İşte detaylar:

CO-OP
Bazı bölümlerde iki CIA ajanını ortalıkta bir oraya, bir buraya koşarken görüyorsunuz. İşte Co-op modunda bu iki heyecanlı ajanı bir arkadaşınızla beraber kontrol ediyor ve oyunun bu bölümlerini farklı bir açıdan tamamlamaya çalışıyorsunuz. Co-op görevlerinden birinde hapisten kurtulmanızı sağlayan isyanı bastırmanız gerekiyor.

SPY VS SPY
Daha önceki Spies vs Mercs modunu sevenlere kötü haber; bu modun yerini Spy vs Spy modu almış. Bu mod ikiye iki oynanıyor. Amacınız bir yandan rakip takımın bilgisayarını ele geçirmeye çalışırken, diğer yandan kendi bilgisayarınızı korumak. Modda karakterlerin esnekliği, hareket kabiliyetleri ve dövüş yetenekleri doruk noktada.

SAM HUNT
Bu üçe bir oynanan bir kedi-fare oyunu. Sam'i seçen oyuncu, peşindeki üç kişiden kaçarak bir ana bilgisayarı çökertmeye çalışıyor. Sam'e bir de radar vermişler ki, rakiplerini atlatabilsin.

DISC HUNT
Vurulan ve yere düşen cesetlerin üzerindeki diskleri topluyorsunuz; en çok disk toplayan kazanır.

BLITZ
Blitz aynı zamanda Amerikan futbolunda bir takım oyunun adı. Bir takım saldırırken diğeri belirli bir süre defansa geçiyor. Ardından takımlar yer değiştiriyor.



Terörist ve CIA. Bu görev tiplerinden birini seçerseniz, diğeri devre dışı kalıyor. Teröristlerin isteklerini yerine getirmeniz, onların size daha çok güvenmelerini ve sizle sırlarını paylaşmalarını sağlıyor. CIA görevleri ise ileride çok işinize yarayacak uydu fotoğraflarını ve ipuçlarını elde etmenizi sağlıyor, ancak seçtiğiniz CIA görevlerinin sayısı artarsa teröristlerin güvenini kaybediyorsunuz. Bu yüzden en iyi yol, görevler arasında bir denge kurmak. Fakat tahmin edebileceğiniz gibi bu aynı zamanda oynanışı zorlaştırıyor.

İYİNİN YANINDA OLMAK

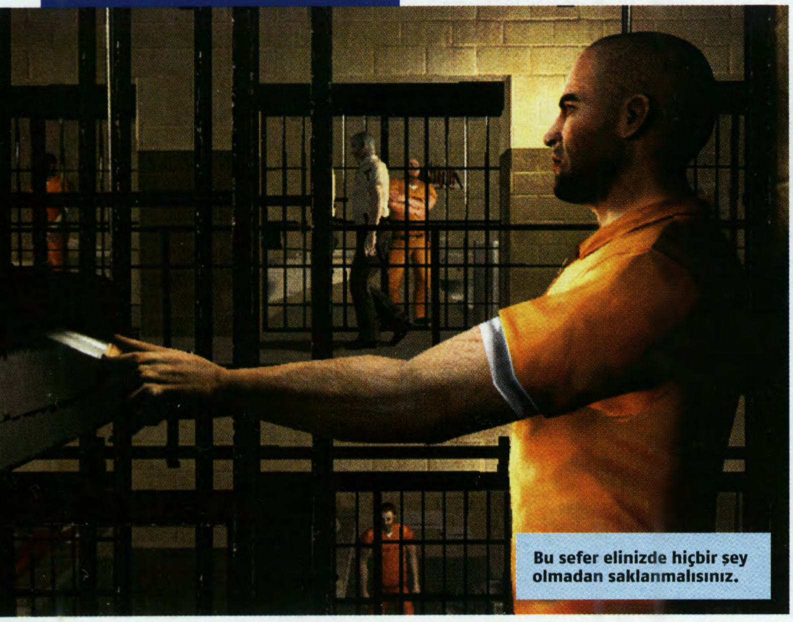
Teröristlerin merkezine her gidişinizde iki taraflı oyununuz sizi zor durumda bırakıyor. Koridorda ilerlerken bir teröristle karşılaştığınızda, size güveniyorsa selam verip halinizi hatrınızı soruyor. Güvenmiyorsa hiçbir şey demiyor ve şüpheli bakışlarla sizi süzüyor.

TERÖRİSTLERİN MERKEZİ HER GİDİŞİNİZDE İKİ TARAFLI OYUNUNUZ SİZİ ZOR DURUMDA BIRAKIY

Karakterlerin hareketlerinden ve konuşmalarından bile sizin hakkınızda ne düşündüklerini kestirmeniz mümkün. Aynı şey Sam için de geçerli; çoğu zaman yaşadığı gerilimi yüzünden ve duruşundan anlayabiliyorsunuz.

Oynanışta her ne kadar gizliliğe dayalı klasik Splinter Cell'den izler görülse de, artık her şey karanlıkta saklanmaktan ibaret değil. Dumanın arkasına gizlenme, oyundaki yeniliklerden biri. Gece görüş gözlükleriniz ise olduğu yerde duruyor. Ama bu kez, bazı bölümlerde açık bir hedef olarak gün ışığına çıkacaksınız.

Double Agent'ta, Chaos Theory'de


Bu sefer elinizde hiçbir şey olmadan saklanmalısınız.


Grafiklerdeki yeşil renk hakimiyeti yeni oyunla son buluyor.



Hapishanedeki en iyi arkadaşınız bu bıçak.







kullanılan grafik motorunun geliştirilmiş bir versiyonu kullanılıyor ve inanın, her şey çok güzel görünüyor. Diğer yandan aksiyonun doruğa çıktığı anlarda bile herhangi bir yavaşlama olmuyor.

İYİ, KÖTÜ, ÇİRKİN

Soru şu: Sam Fisher gerçekten kimdir? Bu sorunun cevabı oyunu oynadıkça açığa çıkacak. Mesela, size beş dakika önce yardım eden bir sivili yalnızca bir terörist istediği için öldürmeniz gerekebilir. Öldürmezseniz işler karışacak, öldürürseniz Sam karanlık tarafa bir adım daha yaklaşacak. Bu durumda oyunun birden fazla sonu olması da kaçınılmaz. Bu da, oyunu en az iki defa oynayacağınızın garantisi.

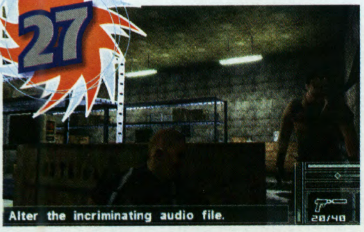
Double Agent'ın serinin en iyi oyunu olmaması için bir neden yok. Ana karakterlerin üzerine kurulan hikaye ve saf aksiyon, Double Agent'ı ilgi çekici kılıyor. Kritik noktalarda vermek zorunda olduğunuz kararlar oyunun tansiyonunu artırıyor. Yenilenen Chaos Theory motorunun ve yeni oynanış sisteminin ise oyuna çok şey katacağı bir gerçek. Sonuçta, Sam, her şeyiyle çok farklı bir şekilde karşımızda olacak ve biz de onu bekliyor olacağız.

VE DAHA FAZLASI!

2006/2007'DE YAYINLANMASI PLANLANAN DİĞER OYUNLAR

Superman Returns **Metal Gear Solid 3: Subsistence** Hellboy **Final Fantasy XII** Iron Man **Vision Gran Turismo (PS3)** Onimusha: Dawn Of Dreams **Scarface: The World Is Yours** SOCOM Fire Team Bravo (PSP) **Jaws Unleashed** The Movies **Ape Escape 3** Fear & Respect **Taxi Driver** Bounty Hounds (PSP) **America's Army** Daxter (PSP) **Gangs Of London (working title) (PSP)** Loco Roco (PSP) **Rule Of Rose** Unreal Championship (PS3) **BloodRayne 2** D.I.R.T **Zathura** Battlestations: Midway **Gauntlet: Seven Sorrows** Commandos Strike Force **FIFA Street 2** Phantasy Star Universe **Radiata Stories** Fight Night (PS3) **Heavenly Sword (PS3)** Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots (PS3) **I-8 (PS3)** Tekken 6 (PS3) **Devil May Cry 4 (PS3)** Warhawk (PS3) **Motorstorm (PS3)** Stranglehold (PS3) **Brothers In Arms (PS3)** Final Fantasy VII: Dirge Of Cerberus **Tokobot (PSP)** Mortal Kombat Deception Unchained (PSP) **Lair (PS3)** Syphon Filter: Dark Mirror (PSP) **Devil May Cry (PSP)** Myst (PSP) **War Devil: Unleash The Beast Within (PS3)** Theseis (PS3) **The Getaway (PS3)** Alan Wake (PS3) **Turok Next (PS3)** FIFA 2007 (PS3) **Pro Evolution Soccer 6 (PS3)** Spy Hunter: Nowhere To Run **Every Extend Extra (PSP)** Resident Evil 5 (PS3) **Just Cause** Devil Kings **Suikoden Tactics** Untold Legends The Warrior's Code (PSP) **Dirty Harry (PS3)** Project IM (PS3) **Spider-Man 3 (PS3)** Eyedentify (PS3) The Outsider (PS3) **Avalon (PS3)** Ni-oh (PS3) **Alone In The Dark (PS3)** Stuntman (PS3)

27



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

PS2 | PSP | PS3

Splinter Cell Double Agent'ın PSP versiyonu, PS2 versiyonunun konusuyla iç içe. Oyun Double Agent'ın öncesini ve sonrasını kapsıyor.

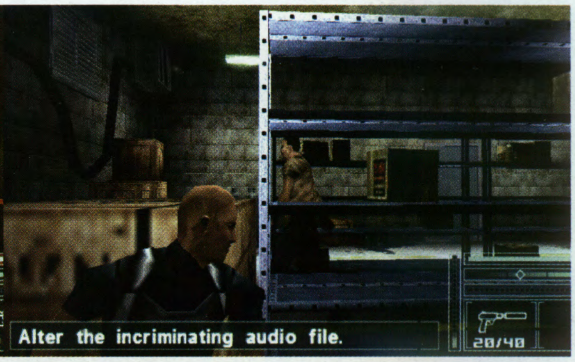
PSP versiyonunda, klasik Splinter Cell'i yansıtan bölümler dışında PSP için özel olarak tasarlanmış yepyeni bölümler de mevcut. Kontrol sistemi PSP'ye başarıyla aktarılmış ve bu sayede oynanış akıcı hale getirilmiş; tüm hareketler stick'le sağlanıyor. Stick'i yavaşça yukarıya doğru ittiğinizde Sam ağır ağır yürümeye başlıyor, sonuna kadar ittiğinizde ise koşuyor. Daire tuşu ise kamerayı yönetmenizi sağlıyor. Tuşa bir defa bastığınızda kamera açısı değişiyor, basılı tuttuğunuzda ise stick yardımıyla kamerayı istediğiniz açıya getirebiliyorsunuz.

PS2 grafikleri neredeyse hiç kayıp olmadan, mucizevi bir şekilde PSP'ye aktarılmış. Ayrıca oyun, PSP için 10'ar dakikalık parçalara ayrılmış ki, her parçada oyun otomatik olarak kaydediliyor. Double Agent PSP'nin çıkış tarihi PS2 versiyonu gibi kesin değil, ancak oyunun 2006'nın ikinci yarısında piyasada olmasını bekliyoruz.

ÇIKIŞ MART 2006



Fabrika çalışanlarını öldürmemeniz gerekiyor.





Merak etmeyin, grafiklerde fazla kayıp olmayacak.



Evinizdeki yeni dostunuz

inceleme

LABORATUARDAN GELEN EN SON TEST SONUÇLARI...



Her şey Crime Life ile başladı. Tam sıradan bir gün geçip gidecekti ki, bu oyun ortaya çıktı. Küçükken hiçbir ciddi kavgaya karışmamış olan ben, geçmiş yılların intikamını almak için Crime Life'tan medet umuyordum. Yavaş yavaş şiddetten hevesimi almaya başladığım sırada yeni birer Crazy Frog ve Spongebob oyununun çıktığını öğrendim. Belki aranızda bu kurbağa ile bu süngeri sevenler vardır, ama onları gördüğümde benim tek istediğim daha fazla Crime Life oynayıp birilerinin canını yakmaktı.

Biraz sakinleştiğimde ise tüm zamanların en çarpık ilişkilerinin yaşandığı The Sims 2'ye PSP'de biraz göz attım. Ama itiraf etmek gerekirse bu ay en çok dikkatimi çeken oyun From Russia with Love oldu. James Bond... Herkesin tanıdığı, gizlilikten uzak, gizli ajan...

Ümit Öncel

Ümit Öncel,
uoncel@ps2dergisi.com



CRIME LIFE: GANG WARS 64
"BİR ÇETEM BİLE YOK." DİYE SIZLANMAYA SON!

PS2

70 **CABELA'S BIG GAME HUNTER 2005**
Av sezonu başladı! Silahınızı kapıp ve ormana doğru koşmaya başlayın. Ama sessiz olmayı unutmayın.

71 **FROM RUSSIA WITH LOVE**
Gelmiş geçmiş en ünlü gizli ajan James Bond ile birlikte 1960'lara gidiyoruz.

72 **CRAZY FROG RACER**
Tam "Yaşasın, kurtulduk!" diyecekken, gelmiş geçmiş en yapışkan kurbağa geri döndü.

73 **GUITAR HERO**
Üşengeçler için inanılmaz bir fırsat! Artık evinizden bile çıkmadan bir Rock yıldızı olabilirsiniz

74 **SHAMAN KING: POWER OF SPIRIT**
Konami, strateji ve dövüş oyunu karışımı olan Shamn King ile karşımızda.

75 **SPONGEBOB SQUAREPANTS: LIGHTS, CAMERA, PANTS!**
Önce televizyonu ele geçirdi, şimdi de PS2'yi...

75 **THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER**
Filmi sevdiyseniz şanslı günündesiniz.

AYRICA

75 SKI RACING 2006

PSP

66 **WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006**
Mini oyunlar ve Jake The Snake gibi ufak farklılıkların dışında, PS2 versiyonunun hemen hemen aynısı.

68 **CHAMPIONSHIP MANAGER**
Taktik ve yetenek bir araya geldiğinde karşınızda hangi takım durabilir ki?

74 **THE SIMS 2**
Çok eşlilik, eşcinsellik, zombiler... İşte tüm zamanların en fantastik yaşam simulasyon oyunu...



CRIME LIFE: GANG WARS



Nasıl bir son vuruş yapacağınız elinizdeki silaha bağlı.

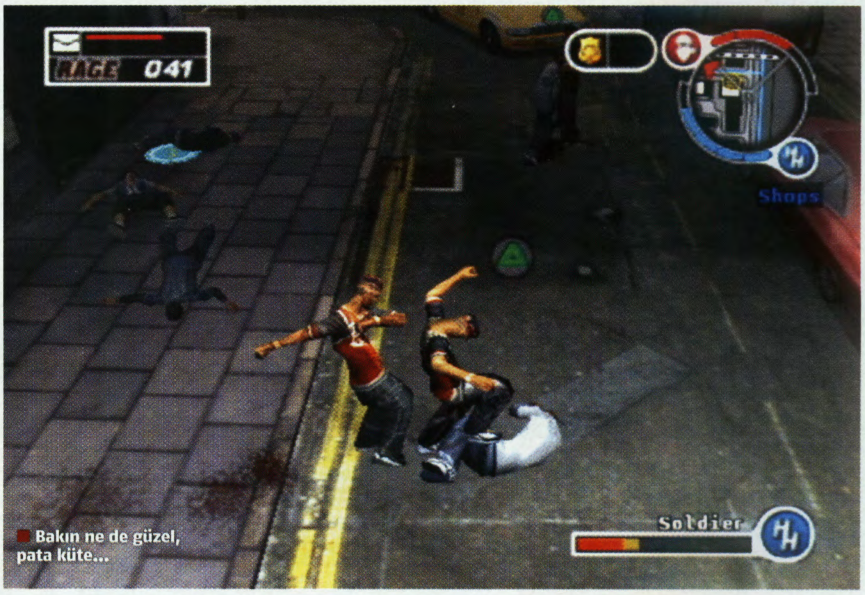
Kerameti isminde saklı...

DETAYLAR

DAĞITIM KONAMI
YAPIM HOTHOUSE CREATIONS
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.KONAMI-CRIMELIFE.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

KISACA
GTA taklidi, sıkıcı görevlere ve vasat grafiklere sahip bir çete dövmece oyunu.

Ortaokuldaki Türkçe öğretmenimiz, bir kompozisyonun başlığının o yazı hakkındaki her şeyi anlatmaması gerektiğini, öte yandan ilgi çekici ve öz olması gerektiğini anlatmıştı. Eğer oyunların da birer kompozisyon olduğunu düşünersek, varacağımız sonuç elimizdeki oyunun çok kötü bir oyun olduğudur. Buraya nereden mi vardım? Anlatayım: Yapımcılar yaptıkları oyuna Crime Life (Suç Hayatı) adını vermişler. Lakin bunun oyunlarını tanımlamakta yetersiz olduğunu düşünüp -ki gayet yeterli- yanına bir de Gang Wars (Çete Savaşları) eklemişler ve ortaya oyuncuya vaadi aynı olan iki parçadan oluşmuş bir isim ortaya çıkmış. Bu isim, oyunla ilgili her şeyi anlatıyor ve bununla da yetinmeyip, oyunun kötü olduğunu da belli ediyor. "İsimden oyun analizi"ne son veriyorum. Nitekim önümde beni bekleyen çok sıkıcı, çok doğrusal ve şiddet dolu bir inceleme var.



Bakın ne de güzel, pata küte...

BİR AHLAKÇILIK ÖRNEĞİ OLARAK "YEAH ADAMIM!"

Gang Wars bir San Andreas taklidi. Ya da taklidin taklidi demek daha doğru, çünkü kendisinden önce yapılan ve Amerika'nın zenci mahallelerini anlatan, hatta ünlü rapçilerin isim haklarını kullanan GTA taklitleriyle aynı yapıya sahip. Bizim oyunun rap yıldızı D12'ymiş, bilen varsa beri gelsin, ben buraların yabancısıyım. Oyunda, Amerika'nın sokakları her zamanki gibi çeteler tarafından parsellenmiş durumdadır. Eminem tipli beyaz bir çocuk, Tre, Outlaws adlı çetede kendine yer bulur ve -Konami'nin tanımıyla- çetelerin yarattığı tehlike ve zararları gösteren, ahlaki değerleri öne çıkaran bir hikayenin esas adamı olur. Tre, önüne gelenin boynunu "ahlaki sebeplerden" kıracak ve öldürdüğü adamların etrafa saçılan kanıyla da "çetelerin çevreye verdiği zararı" biz "cahiliye sınıfı"na gösterecektir. Biz de bunu yedik! Ayrıca burada "beyaz adam"ın temsil ettiği rolle ilgili de ciddi problemler var; neden o kadar siyah arasında tek beyaz biziz ve biz de temizlikten sorumluyuz?

Aslında Gang Wars, beat'em up türüne (ör: Final Fight) de girebilir, çünkü oyun boyunca yapacağınız şey, sokaklarda ilerleyip adam pataklamak. Klasik olarak belli görevler alıyoruz, ama bunların da neredeyse tamamı kavga dövüş ile geçiyor. Araya tat olsun diye katılmış kuryelik, soygun gibi görevler de var, lakin onlar da o kadar sıkıcı ki... Mesela bir yerden bir yere para götürmemiz isteniyor, ama düşmanlarımız bizi fark edip yumruklamaya başlayınca taşıdığımız para eksiliyor. Sanki parayı yanağımızda saklıyormuşuz da, yumruk yedikçe paralar aşağı dökülüyormuş gibi... Kısaca, oyunda yaptığımız her şey anlamsız ve tatsız.

Oyundan bu kadar rahatsız olmamın asıl sebebi, içindeki şiddet seviyesi oldu. Hayır, sansürden hoşlanmam, bilgisayar oyunları ve gençlerdeki şiddet eğilimi arasında direkt bir bağ olduğunu da düşünmüyorum; ama bu "yüksek ahlaklı" oyunda öyle bir şiddet gösterisi var ki, rahatsız olmamak elde değil. GTA serisini çok severek oynayan bir insan olarak bu tepkime kendim de şaştım, ancak GTA'daki şiddet karikatürize edilmişti. Bu oyunda ise sanki tek amaç, tek tema şiddetmiş gibi duruyor.

Maalesef, grafikler de pek iç açıcı değil. Renkler soluk, animasyonlar çok sıradan ve bayağı. Ama en kötüsü, kamera açılarının kullanışsızlığı. Sağ stick'le yönettiğiniz kamera, özellikle kapalı alanda bir türlü istediğiniz açıyı yakalayamıyor, hatta çoğu zaman kapalı



EV ALMA, KOMŞU AL

Sokaklarda karmaşa yaratan gruplar da oyunun kendisi gibi sınırlı ve küt. Ya gerçek hayatta da etrafımızdaki insanlar sadece birkaç gruba ayrılsalardı...



OUTLAWZ
Çok yaratıcı (!) bir isime ve kırmızı kıyafetlere sahip bir çete. Bizim çetemiz. Ahlaki sorumlulukları da var üstelik. Çekilin kenara, ağlayacağım.



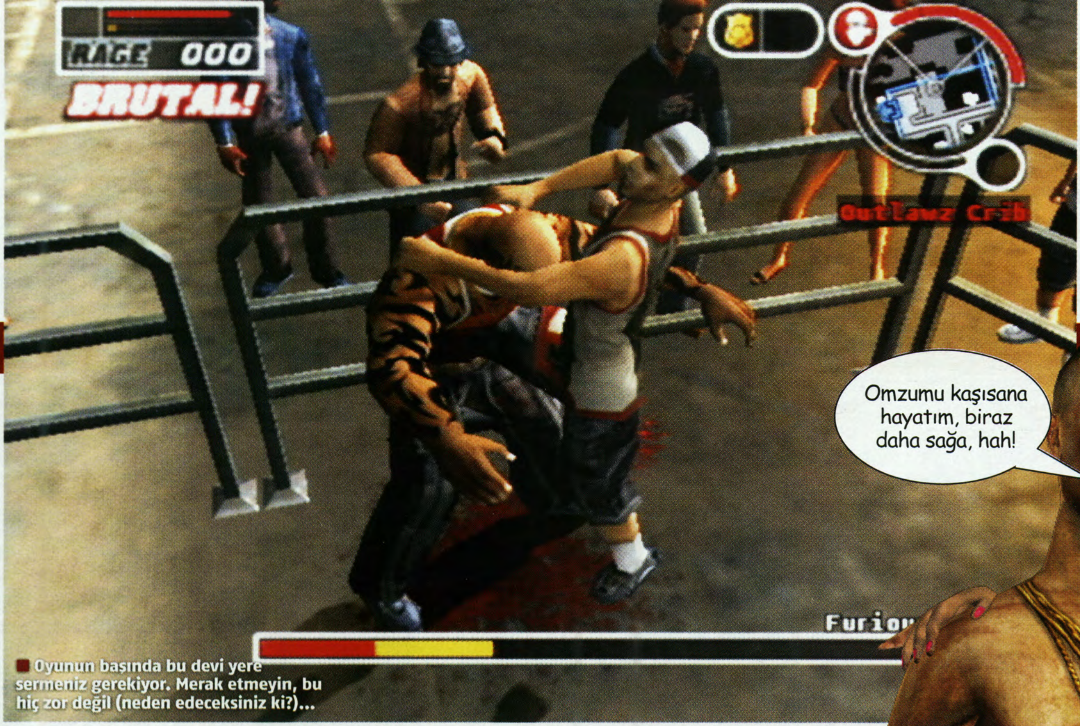
HEADBANGERZ
İsimlerine bakıp, bunları metalci sanmıştım; yaklaşayım dedim yanlarına, dövdüler. Zaten herkesi dövüyorlar, kötü adamlar.



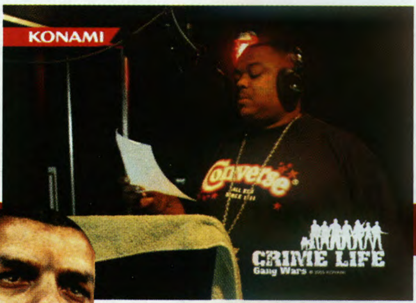
POLİSLER
Polisle pek işiniz olmuyor, çünkü çoğu zaman polisler yaptığınız şeyleri umursamıyorlar. Aslında bu gerçekçi olmuş; bir beyazın, zenci mahallesini temizlemesine kimse ses çıkarmaz.



FAHİŞELER
Oyunda "Red Light District" gibi kırmızı noktalı bir mahalle olsa da, bütün mahallede sadece iki tane fahişe vardı. Yapımcılar, ahlaki sorumluluklarını yerine getirip hepsini temizlemişler herhalde.



Oyunun başında bu devi yere sermeniz gerekiyor. Merak etmeyin, bu hiç zor değil (neden edeceksiniz ki?)...



D12 buymuş. Kendisini seçtiği yapım, yapımı da D12'yi seçtiği için ayrı ayrı tebrik ediyoruz.







Ben bu işlerden anlamam, ama bu hareketi yanlış yapıyormuş bizim çocuk.

mekanlardan çıkamayıp, "Bari ömrümün sonuna kadar burada yaşayayım." diyorsunuz. Müzikler, Hip-Hop sevenler için iyi, ama geriye kalan şanssız kitle için pek bir şey ifade etmiyor, hatta oyunu itici kılıyor.

MÜZİKLER, HIP-HOP SEVENLER İÇİN İYİ, AMA GERİYE KALAN ŞANSSIZ KİTLE İÇİN PEK BİR ŞEY İFADE ETMİYOR

SAYI DOĞRUSU ÜSTÜNDE ADAM DÖVMEK

Oyunun büyük kısmının dövüşmekle geçtiğini söylemiştim. Dövüş sistemi güzel olsaydı bu iyi bir şey olabilirdi, ama değil. Şöyle ki, oyunda bir adet adrenalin ölçeriniz var. Siz karşınızdaki adamı hırpaladıkça adrenaliniz yükseliyor, yükseliyor... Sonunda depoladığınız adrenalin öyle bir seviyeye geliyor ki, o gazla öldürücü darbeyi koyup beyefendinin başka diyarlara yapacağı yolculuğa sponsor oluyorsunuz. Eğlenceli göründü mü bilmiyorum, ama emin olun ki eğlenceli değil. Hatta o kadar sıkıcı, o kadar zevksiz ve o kadar çok tekrar ediyor ki, "Bırak dünyanın bu kısmı ahlaksız kalsın, ben köyüme dönüyorum." diyor insan.

Gang Wars'ta silahlar da var elbette. Odun, beyzbol sopası, bıçak vs. derken, ancak oyunun yarısına geldiğiniz sıralarda tabancayı keşfediyorsunuz. Bu da ilginç tabii ki, çünkü her metrekaresi başka bir çete tarafından işgal edilmiş bu bölgede uzun bir süre kimse silah kullanmıyor. Konami'nin, hikayeyi tanımlarken sözünü ettiği "ahlak" da bu olsa gerek.

San Andreas'ı böyle bir oyunla karşılaştırmak yersiz olur, ama yine de doğrusallık konusunda birkaç laf etmek istiyorum. Hadi San Andreas'ı beğendiniz ey yapımcılar, baktınız tuttu, çoluk çocuk herkes oynuyor, "Biz de yapalım!" dediniz. Hiç mi fark etmediniz, San Andreas'ı San Andreas yapan, içindeki özgür ve doğrusallığı yerle bir etmiş olan oyun sistemidir. Peki onun başarısından faydalanmaya çalışan bir firma nasıl bu kadar doğrusal bir oyun yapar? Anlamak mümkün değil. Birilerine vurmak yasak, birilerine dokunmak yasak, bir yerlere gitmek yasak...Yassah kardeşim, bu yazıyı okuyan herkese yasaklayorum, bu oyunu almak yassah. **Mehmet Kentel**

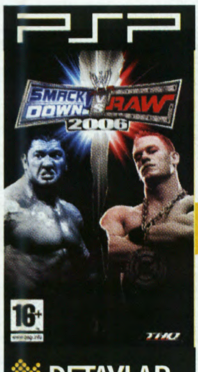
PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — KARAR

Grafik	05	Vasat...
Ses	06	Sadece rap severleri tatmin eder.
Oynanış	04	Çok sıkıcı ve sinir bozucu.
Ömür	05	Uzun, ama bu bir şey ifade etmiyor.

Oturup yeniden San Andreas'ı oynamak ya da Warriors'a başlamak varken, kesinlikle uzak durulması gereken bir yapım. **4/10**



Kan efektinin gerçekçiliği göz yaşartıcı...



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

bronz
PlayStation.2 RESMI DERGISI-TR

Sargı bezlerini, ağrı kesici hapları hazırlayın... Gün güreş günüdür!

DETAYLAR

DAĞITIM THQ
YAPIM YUKES
WIFI MULTIPLAYER VAR
DOWNLOADS YOK

KISACA
THQ'nun ağırsiklet güreş müsabakası, PS2'den PSP'ye taşınıyor ve geceler gündüzlere karışıyor. Bakalım, PSP versiyonu PS2 versiyonunu aratıyor mu?

Geçen seneden kalma o kadar güzel dövüş oyunları var ki, insan seçim yapmakta zorlanıyor. "Tekken 5 veya Soul Calibur III gibi oyunlar varken başka dövüş oyunu oynanır mı?" diye sorarsanız, cevabım tabii ki "Hayır." olacaktır, ama platform PSP ise, maalesef WWE'den başka seçeneğiniz yok. "Maalesef" kelimesini oyunu küçümsediğim için değil, bu oyuna yapışıp sevdiklerinizden ayrı kalacağınız için kullandım. Anlayacağınız, SmackDown! Vs Raw 2006 salgını, PSP'de de tam gaz devam ediyor.

BENİM OĞLUM GÜREŞÇİ OLACAK!

SmackDown!, Tekken veya SCIII gibi bir arcade oyunu değil, saf ve gerçek bir güreş oyunu. Her biri 100 kg'lık dövüşçüleri seçip (ki bunlar gerçek hayattaki WWE güreşçileridir) ringe çıkıyoruz. Gerisi parmaklarınızın gücüne kalmış. "Pes!" dedirtinceye kadar rakibinizi dövüyorsunuz ("Eşek sudan gelinceye kadar..." da denilebilir bu noktada). Tabii ki rakip de boş durmuyor; sizi devirebilmek için sonuna kadar savaşıyor. WWE dövüşleri gerçek hayatta şov amaçlı yapılıyor olsa da, oyunda tam tersi; ortada ciddi bir dövüş var.

PS2 versiyonunda yer almayan bazı özellikler oyuna eklenmiş. Bunlardan ilki stamina (dayanıklılık). Eğer stamina'nız tam, yani yeşil renkte ise her şey sizin elinizde demektir. Hızlı koşabilir ya da özel hareketlerinizden birini yapabilirsiniz. Ama unutmayın ki hareket ettikçe (ve dayak yedikçe) bu gücünüz azalacaktır. Stamina'nız sarı renkteyken de dezavantajlı sayılmazsınız, ama kırmızı ve boş olduğu zaman, kesinlikle rakipten kaçıp Select tuşu ile nefes almanız gerekiyor. Yoksa kendinizi toplayana kadar bir hayli dayak yiyorsunuz. Dayak yedikçe ekrandaki vücut göstergesinde değişimler olacaktır. Vücudunuzun hangi bölgesine şiddetli bir darbe alırsanız, o bölge kırmızı renk alıyor.

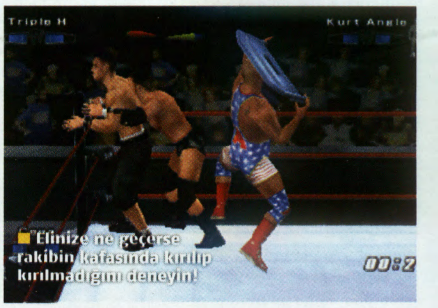
Dövüşlerde tuşlara rasgele basmak yerine stratejik hamleler yapmaya çalışın. Oyundaki hareket sayısı oldukça fazla; yumruk, kapma ve koşma gibi birçok hareket var. Bu hareketleri düşünerek ve sırasıyla yaparsanız karşınızda kimse duramayacaktır. Ancak bu işin yarısı. Diğer yarısı ise rakibi yormak, nefesini tüketmek ve sonunda pes ettirmek.



PS2'den PSP'ye geçişte bazı kesintiler kaçınılmaz. Buna alışmamız gerek. SmackDown!'daki ilk kesinti ise spiker. "Spiker bir oyunda ne kadar önemli olabilir ki?" diye sorabilirsiniz. Ben de öyle düşünürdüm, ta ki oyunu PS2'de oynayana kadar. PS2'de spiker amca o kadar başarılı bir performans ortaya koyuyor ki, artık spikersiz bir WWE düşünemiyorum. Ne yazık ki PSP versiyonunda bundan mahrumuz.

Bir diğer kesinti grafiklerde... PS2 versiyonunda karakterlerin, özellikle de bayan güreşçilerin yüzleri ekrana harika bir şekilde yansıtılmıştı, ama ne yazık ki bu görsellik PSP'de yok. Karakterler oyuncak gibi gözüküyor ve


Bayan karakterler oyuna renk katıyor.

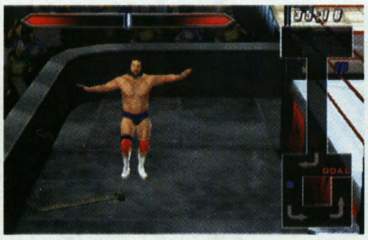


Elinize ne geçerse rakibin kafasında kırılıp kırılmadığını deneyin!

YARDIM!

Eugene'i bitiş çizgisine ulaştırmak için rehber; Airplane Race mini oyunu.


Doğru açıyı yakaladığınızı düşünüyorsanız Eugene'i dengede tutmak için Sağ ve Sol tuşlarına basın. Bu Eugene'in pistten düşmesini engelleyecektir.


Evet, Triple H çekicini burada unutmuş. Sakin olun ve hiçbir şey olmamış gibi ringe doğru yol alın. Bu sırada dengenizi koruyun.

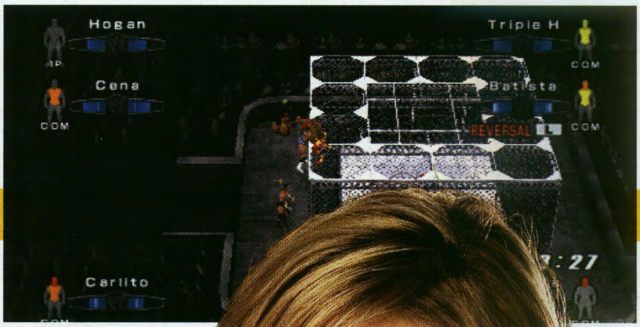

Sonunda, merdivenlere ulaştık. Eugene hala sarhoş gibi hareket ediyor; Piza Kulesi gibi eğik konumda. Neyse ki az kaldı.

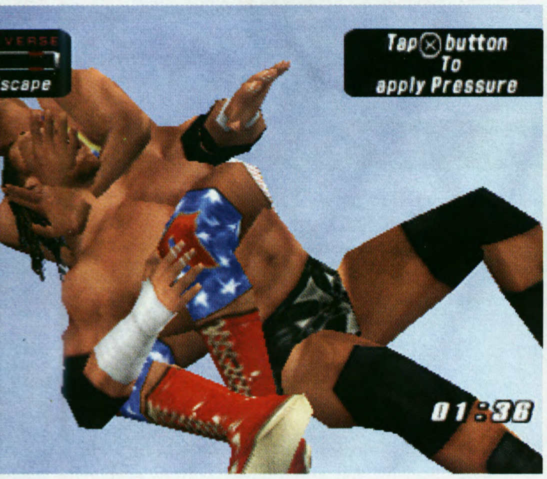


Çelik sandalyeyi gördünüz mü? İşte ona ulaştınız mı, mini oyun sona eriyor. Artık sizi kimse tutamaz, bir numarasınız, yenilmezsiniz, harnharnnn!



Seçilebilir karakterler arasında 1988'den kalma H.Hogan da var. Hey gidi günler hey!







Angel'ın bilek bükme hareketi çok can acıtıyor.



PS2 VERSİYONUNDA OLMAYAN YENİ MİNİ OYUNLAR OYUNA EKLENMİŞ

estetik açıdan hoş değil. Ama biz aç gözlü değiliz ve PSP platformunda olduğumuzun bilincindeyiz. Bu yüzden vasat grafikler nedeniyle oyundan puan kırmadık.

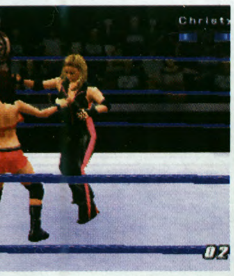
WWE BİLGİ YARIŞMASI

Kesintiler bir yana, PS2 versiyonunda olmayan yeni mini oyunlar oyuna eklenmiş. Örnek olarak 10 soruluk bir WWE quiz'i (sorular dört seçenekli) ve güreşçiyi ringe gidene kadar dengede tutma/ tuşlara zamanında basma oyunları verilebilir. Aslında bu mini oyunların dışında oyunda tonla mod var ve her mod üzerinde ustalaşmak, emin olun ki hatrı sayılır bir zamanınızı alacaktır. Bu modlardan en eğlencelisi ise Ladder (merdiven). Bu modda merdivenin üstüne çıkıyor ve hop, aşağıya, rakibin üzerine doğru atlıyorsunuz. Beğenmediniz mi? O zaman merdiveni rakibin kafasında kırabilirsiniz.

Bir dövüş oyununda yapay zekanın önemi büyüktür; SmackDown!'da dört farklı zorluk seviyesi var ve ilk iki seviye, kelimenin tam anlamıyla rezalet. Rakip sanki alkol almış da ringe çıkmış gibi, her şeyden bihaber davranıyor. Oyundan keyif almak istiyorsanız kesinlikle dördüncü seviyede oynamanızı öneririm.

WWE SmackDown! gerçekten çok iyi bir oyun. Hem PS2'de, hem de PSP'de kesinlikle oynanmayı hak ediyor. Oyunda kronik hale gelen kontrol sorunları ve uzun yükleme süreleri yok. Yani arkanıza yaslanıp güreşiyorsunuz. Oyun belki bir Hamza Yerlikaya değil, ama içinizdeki güreş canavarı WWE SmackDown!'la ortaya çıkacaktır. **Volkan Turan**

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR		KARAR
Grafik	08	PS2'den kötü, ama olabileceğinin en iyisi.
Ses	07	Spiker yok, ama Megadeth var.
Oynanış	08	Alışması zaman alsa da kolay ve eğlenceli.
Ömür	09	Ekstralarıyla çok uzun.
PSP'niz varsa ve dövüş oyunlarını seviyorsanız bu oyunu mutlaka oynamalısınız. PS2'den PSP'ye dosya aktarımı da artı bir özellik.		**8/10**

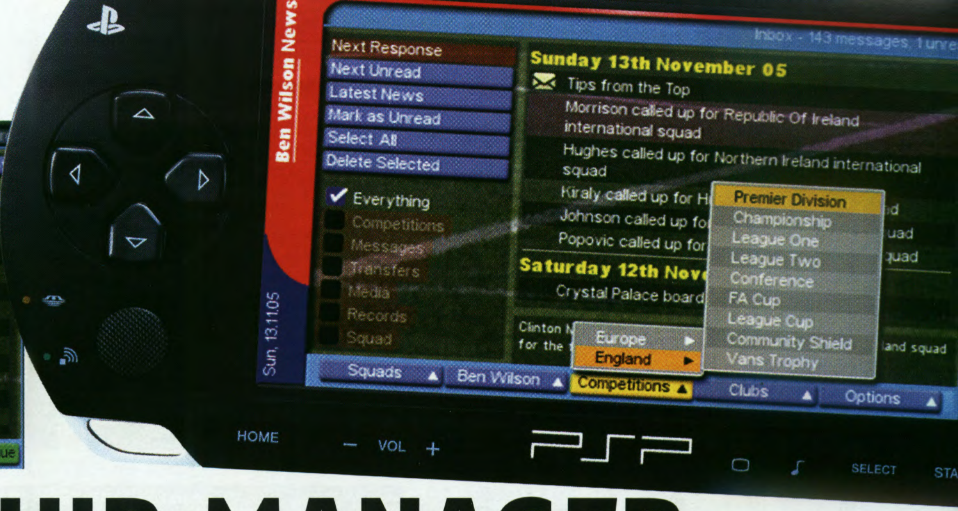

Az sonra halay çekmeye başlayacaklarmış gibi...



Buradan tek parça halinde çıkmak gerçekten çok zor.



İstatistikleri iyi takip edin.



CHAMPIONSHIP MANAGER

Bu oyuna şarj dayanır mı?



DETAYLAR

DAĞITIM EIDOS
YAPIM GUSTO GAMES
WIFI YOK
DOWNLOADS VAR

KISACA

CM yüzünden evden çıkamıyor, çıksak bile bir an önce eve geri dönmek istiyorduk. Sonunda bu sorunun da çözümünü buldular. Artık nereye gidersek gidelim, CM yanımızda olacak.

Günlerimiz, haftalarımız, aylarımız, yıllarımız onun oldu. Onsuz geçen anlarımız hüzün doluydu. Rüyalarımıza girdi, gerçek bir teknik direktörmüşüz gibi etrafta salınmamızı sağladı. Tecrübesiz zamanlarımızda ilk sezonda kümeden düşmekten son anda kurtulduk. Gün geldi büyük takımlar ile şampiyonluklar kazandık, yetmedi. Avrupa kupalarına göz diktik, yetmedi, onları da aldık; küçük takımlar ile bir üst lige çıkmayı son anda kaçırdık, yılmadık, ertesi yıl bunu da başardık. Bize tüm bu duyguları yaşatan bir oyundan başka bir şey değildi, efsane haline gelmiş bir oyun; Championship Manager.

Bundan iki yıl önce, Eidos & Sports Interactive evliliği sona ermiş ve CM bebek ortada kalmıştı. Bu yavrunun velayetini, bu zamana kadar onu büyütüp yetiştiren SI almak isterken Eidos, "İsmi benimdir!" diyerek rest çekmişti. CM hayranları ise ne yapacaklarını bilemez bir şekilde, iki firmanın çıkaracakları yeni oyunu beklemeye başlamıştı. Eidos'un kaybedecek fazla zamanı yoktu; kısa sürede kendisine yeni bir yapımcı bularak evlendi ve CM'yi ona emanet etti.

MAÇ BAŞLIYOR

Oyunun yeni yapımcısı Gusto Games, CM ruhunu bize yaşatmak için oyunun tüm temel özelliklerini PSP versiyonuna aktarmış. Oyunda, iyi bir gözlem ekibi ile keşfedilmemiş yıldızları keşfedebiliyor, kendi taktik zekamızı kullanarak oyuncularımızdan olabildiğince faydalanmaya çalışıyor ve artık klasikleşmiş metin şeklindeki maç anlatımı ile maçları takip edebiliyoruz. Ama bunun yanında, serinin tarihindeki en radikal karar olan iki boyutlu maç motoru da oyunun PSP versiyonunda yer alıyor; yani karşılaşmaları metin olarak takip etmek dışında iki boyutlu maç motorundan da izleyebiliyoruz. Ancak yaptığımız taktik değişikliklerin maça yansıdığı görmek biraz zaman alabiliyor, hatta bazen son düdüğe kadar beklememiz gerekebiliyor. Bu yüzden, eski CM ruhunu daha iyi hissedebilmek adına, maçları metin olarak takip edip hayal gücümüzü kullanmanız daha iyi bir seçim gibi gözüküyor. Anlatımı daha rahat takip edebilmek için de maç hızını düşürmemiz gerekiyor; aksi halde cümleleri kaçırabiliyoruz.

Teknik direktörlük kariyeri yapmamız için, üç ayrı oyun türü var. Bunlar Standart, Challenge ve Quick Play; Challenge, bu üç türden en ilginci gibi görünüyor. Verilen görevleri yerine getirmek



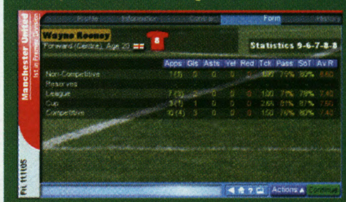
Bu ekran, taktiksel kararlar için bize yardımcı oluyor.



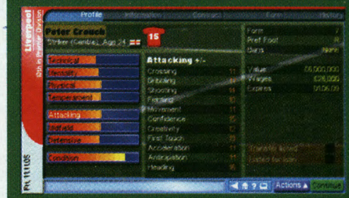
Taktik ekranı oldukça ayrıntılı ve kullanışlı.

FUTBOLUN GERÇEKLERİ

Futbolun yıldızları oyuna ne kadar gerçekçi aktarıldı? İşte, Ada'nın önemli yıldızlarından birkaç örnek...



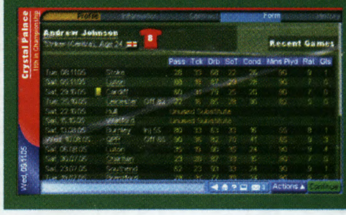
ROONALDO
Genç, güzel, yetenekli bir futbolcu; ama nedense ben bir türlü sevemedim Rooney'yi. Ancak oyunda gol sıkıntısı çektiğim zamanlarda ilaç gibi geldi, o ayrı.



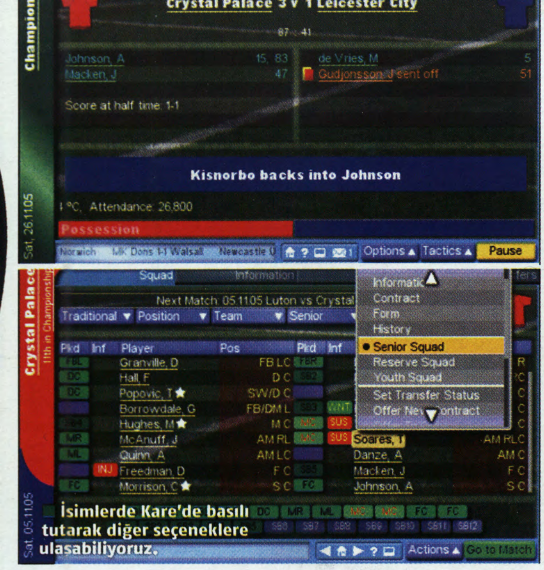
CROUCHY
Liverpool'un, "pivot tipi santrafor" tanımını gözler önüne seren oyuncusu. Futbolculuğu asla boyu kadar değil, çünkü ne gerçek hayatta ne de oyunda etkili bir oyun sergilemiyor.



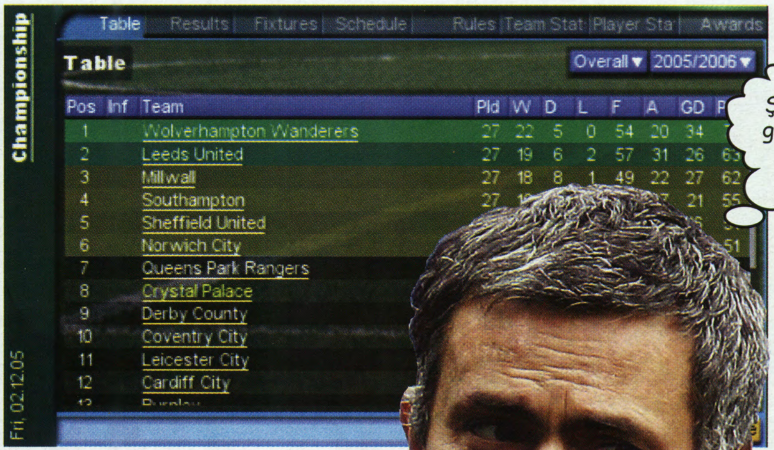
TERRY HENNERS
Onu, attığı goller için değil kibirli ve karizmatik olduğu için seviyoruz. Ancak oyundaki performansı, zaman zaman gerçeğini aratıyor.



SUPER AJ
Tanımadınız, değil mi? Kendisi, bu yıl İngiltere Championship liginde dikkat çeken bir yıldız adayı. Gözünüz üzerinde olsun.



İsimlerde Kare'de basılı tutarak diğer seçeneklere ulaşabiliyoruz.



Pos	Team	Pld	W	D	L	F	A	GD
1	Wolverhampton Wanderers	27	22	5	0	54	20	34
2	Leeds United	27	19	6	2	57	31	26
3	Millwall	27	18	8	1	49	22	27
4	Southampton							
5	Sheffield United							
6	Norwich City							
7	Queens Park Rangers							
8	Crystal Palace							
9	Derby County							
10	Coventry City							
11	Leicester City							
12	Cardiff City							



Ama penaltı değildi ki hocam!



üzerine kurulmuş bu modda; şampiyon olmak, kümede kalmak, kupa almak veya bütçeyi toparlamak gibi bazı görevler alıyor ve bunları yerine getirmek için elimizden geleni yapıyoruz. Ancak başarısız olursak kapıyı görmek kaçınılmaz sonumuz oluyor.

Oyunun biraz zor olduğunu söylemeliyim. Belki "Sen becerememişsindir." diyeceksiniz ama, bilgisayarımda CM oynarken başarıdan başarıya koşuyordum. PSP'de bu başarıların yanına bile yaklaşamadığım gibi aldığım skorlara şaşırmaktan oyunu oynayamaz oldum. Oyunda büyük bir rakibe fark attıktan sonra, hiç olmadık bir takım karşısında madara olabiliyoruz (gerçek hayatta da bu böyle oluyor, ama çaktırmayın. - EA). Transfer ise tam aksine çok kolay olmuş; renklerinize bağlamak istediğiniz yıldız bir oyuncuyu transfer etmek için çok fazla çaba sarf etmemiz gerekmiyor.

BU DA MI OFSAYT?

Championship Manager serisinin PC'deki en büyük problemi, oyunun ağır oluşuydu. Günler arasındaki bekleyiş -bir de çok fazla sayıda lig açmışsak- bitmek bilmiyordu. Hem sezon öncesi oyun yaratılması uzun sürüyor, hem de sezon içinde günler geçmek bilmiyordu. PSP'de ise böyle bir sorun yok. Yükleme süreleri o kadar kısa ki, bir sezonu yarım günde bitirmek mümkün.

PSP'de bu avantajların yanında, bazı dezavantajlar da mevcut tabii ki. Oyunu bilgisayarımızda oynarken sayfalar arasında geçiş yapmak ve daldan dala atlamak mouse sayesinde oldukça kolay ve süratli oluyordu. PSP'de ise bazı kısa yollar sağlanmasına rağmen, sayfalar arasında gezinmek zaman zaman sinir bozucu olabiliyor.

Ne olursa olsun, elimizdeki bir Championship Manager ve oyun her zaman olduğu gibi koca bir veritabanına sahip. Oyunda 12 ülkeden, oynanabilir 35 lig/küme bulunuyor. Bu liglere doluşmuş 25000'i aşkın oyuncuyu da unutmamak gerek. Ancak her şeye rağmen, maalesef elimizdeki CM, bu ligin Fenerbahçe'si değil; ancak dipteki bir Denizlispor da değil. PSP CM, ligi orta sıralarda bitirebilecek Konyaspor seviyesinde bir oyun. Zaten yapımcısını kaybetmesinin ardından, oyundan çok başarılı bir performans beklemek mantıksız olurdu.

■ **Şefik Akkoç**

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR **KARAR**

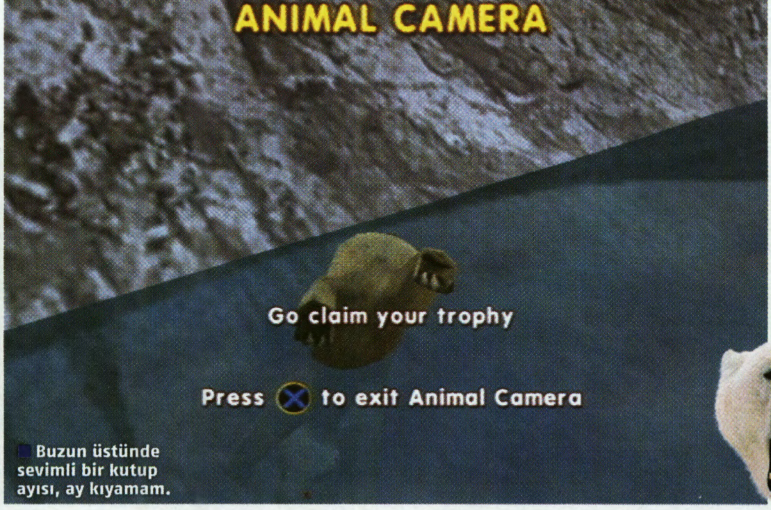
Grafik	03	Bundan fazlasını bekleyemeyiz.
Ses	04	Ses açık-kapalı, fark yok.
Oynanış	06	Kusursuz değil ama yeterli.
Ömür	07	Uzun süre oyalayabilir.

PC versiyonuna göre daha başarılı olduğu bir gerçek, zaten adına da saygı duyuyoruz. Denemekten çekinmeyin.

6/10



Gözün dürbünde, nisan al, nefesini tut ve ateş!



Buzun üstünde sevimli bir kutup ayısı, ay kıyamam.


Av zamanı; artık çadırdan çıkalım.



CABELA'S BIG GAME HUNTER: 2005 ADVENTURES

Bunu yapmak istediğinizden emin misiniz?



DETAYLAR

DAĞITIM ZOO DIGITAL/ACTIVISION
YAPIM SANDGRAIN STUDIOS
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.SANDGRAINSTUDIOS.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES YOK
ONLINE YOK

KISACA

Vahşi doğanın ortasında çeşit çeşit hayvana karşı yalnızsınız ve tek dostunuz tüfeğiniz. Hiç bulaşmayıp geri dönmek daha iyi değil mi?

Avcılık nasıl bir zevktir anlamıyorum. Hayatım boyunca ne silaha, ne de avcılığa karşı ilgim oldu. Nedeni hayvanları sevmem değil, sadece ilgimi çekmedi işte. Belki küçük yaşta elime bir silah tutuştursalardı olabilirdi, kim bilir. Açıkçası avcılıkla uğraşanların bu zevkine saygı duyduğumu söyleyemem. Bu nasıl bir tatmin yoludur? O zavallı geyikleri, kuşları, ceylanları "Yaşasın, vurabildim!" demek için mi vuruyorlar, bu şekilde mi mutlu oluyorlar? Saçmalık! Ama siz böyle olamazsınız, hepiniz iyi insanlarsınız biliyorum. Bu dergiye dokunan eller silah tutmuş olamaz.

AV SEZONU BAŞLAMIŞTIR

Cabela'nın av oyunları serisinin bu yeni oyununda (yeni sezonunda da diyebiliriz), aracımıza atlayıp ormana doğru ilerliyor ve savunmasız canlıların postlarını teker teker deliyoruz. Ne kadar eğlenceli değil mi?

Avlanacağımız alanlarının tümü, Kuzey Amerika kıtasında yer alıyor. Alaska'nın buz gibi havasından, Arizona'nın kuraklığına kadar birçok farklı iklimde, av peşinde koşuyoruz. Ağaçlar, bataklıklar, bozkırlar... O kadar güzel ortamlar var ki karşımızda, insanın bir an silahı bırakıp doğa ile kucaklaşası geliyor. Ancak bu doğal güzelliklere fazla kaptırmamak lazım, çünkü her ne kadar başta savunmasız canlılardan bahsetsem de; ormanda, kendisini savunmanın ötesinde her an bize saldırmaya hazır yabani hayvanlar da var.


Ne kadar dost canlısı bir hayvan, kaçmayı aklından bile geçirmiyor.

GEZ, GÖZ, ARPACIK

Zorlu doğa şartlarında ormana kolaylıkla gidebilmek için dört araç seçeneği var. Bu araçlardan birine atlayıp av maceramıza başlıyoruz. Ancak bütün yolu bu şekilde giderek motor sesi ile hayvanları ürkütmemeliyiz. Ne de olsa avcılığın en önemli kurallarından biri sessiz olmaktır. Kamyonetimizi yeterli bir mesafede durdurup, terk ettikten sonra ağır ağır ve gizlenerek ilerleyip vurabileceğimiz bir av bulmamız gerekiyor. İşte orada, tam meydanda bir geyik var. Ama o da ne, yanımıza silah almamışız! Hemen kamyonete dönmeliyiz. Bakalım aracımızda neler var; av tüfekleri, dürbünlüler, tabancalar ve daha ilkel fakat kullanımının daha zevkli olduğunu düşündüğüm ok-yay ikilisi. Bir avı, tüfek ile vururken tüfeğin sesi ile diğerlerini kaçırmak istemiyorsak, ok ile öldürmeyi deneyebiliriz. Şimdi ormana sessizce geri dönelim.

"Vuracağız, öldüreceğiz, acımayacağız!" dedik, peki ormanda karşımıza ne tür hayvanlar çıkacak. Oyunda dört av sezonu var ve her sezonda farklı canlılar var. Yapay zekaları kaçmak üzerine kurulmuş; aralarında çeşitli ayı türlerinin, geyiklerin, kurtların ve domuzların bulunduğu yirmidördün üzerinde hayvan çeşidi var.

İşte bütün olay budur; silahını kuşan, aracına atla, doğayla buluş, avı bul, onu vur. Ben pek eğlenmedim ve sizin de eğleneceğinizi sanmıyorum. Oyun kısa sürede sıkıyor, ama avcılığa gönül vermiş, at-avrat-silah felsefesi ile yetiştirilmiş biriyseniz hoşunuza gidebilir. Yine de bir kez daha düşünün, size doğru melül melül bakan bu canlıları vurmasanız ne kaybedersiniz ki? ■ **Şefik Akkoç**



Olamaz, öldürdüm onu, katil oldum!

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR	KARAR	
Grafik	07	Oldukça iyi, özellikle gökyüzü çok iyi.
Ses	04	Doğa bu kadar sessiz değil.
Oynanış	06	Eğlenceli diyeceğim, yalan olacak.
Ömür	03	Avlanınızın ömrü kadar kısa.

Biraz kabiliyet ile hayvancıkları teker teker indirebilirsiniz, ama bu hiç hoş değil. Daha insaflı bir oyun bulabilirsiniz.

4/10



Şizofren hizmetçi Rosa Klebb...

...ve son hainliği.



Filmde yer almayan jet-pack'in kullanımı çok eğlenceli.



Sinan Çetin'le Film Gibi



FROM RUSSIA WITH LOVE

33 yıl aradan sonra Sean Connery yeniden İstanbul'da...

PlayStation 2



DETAYLAR

- DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
- YAPIM EA GAMES
- OYUNCU SAYISI 1-4
- WEB SİTESİ WWW.EA.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

KISACA
Film oyunlarının önlenemez yükselişi devam ediyor. James Bond 007: From Russia with Love, Bond'un, James Bond'un en iyi oyunu.

James Bond hayranı değilim, hatta Die Another Day dışında hiçbir Bond filmini izlemedim. Bugüne kadar onlarca filminin çekildiğini düşünürsek bu konuda pek iyi sayılmam. Yine de herkes gibi Bond'un karakteri ve klişeleri aklıma kazınmıştır; kadınlara ve arabalara olan ilgisi, lazer saati ve çantası (?). Q'nun onun için icat ettiği oyuncaklara hayran kalmamak elde değil zaten.

Gelmiş geçmiş en iyi James Bond olarak gösterilen Sean Connery'nin canlandırdığı, 1963 yılında çekilen From Russia with Love'ın oyununu oynamamız için iki önemli sebep var: Bunlardan ilki, oyundaki James Bond (JB) karakterini Sean Connery'nin seslendirmiş olması, ikincisi ise oyunun, filmde olduğu gibi İstanbul'da geçen bölümlere sahip olması. 14 ana ve dört ekstra bölümden oluşan FRwL'nin başında, Londra'da, bir kaçırma olayına karşı koyuyoruz. Daha sonra ise esas görevimiz için – filme paralel olarak– İstanbul'a gönderiliyoruz ve oyunun büyük bölümünü güzel şehrimiz İstanbul'da geçiriyoruz.

İSTANBUL'U SEYREDİYORUM, AJANLAR BASMIŞ

Oyunun her bölümünde yeni bir görev alıyoruz. Görevler genellikle çizgisel olmasına rağmen, bu, oyunu sıkıcı hale getirmiyor. Çünkü bölümler sonuna kadar aksiyonla dolu ve bu nedenle sıkılacak zaman bulamıyoruz. İlerledikçe Q'nun laboratuarını ziyaret ediyor ve bizim için hazırladığı oyuncakları tek tek test ediyoruz. Daha sonra bu oyuncakları oyunun devamında yanımızda taşıyoruz, ancak kilit noktalar dışında ihtiyaç duymamamız onları unutmamıza neden olabiliyor.

Silah kullanımı oldukça basit; L1 ile nişan alıyor, R1 ile ateş ediyoruz. Yaya da olsak, bir aracın içinde de olsak değişen bir şey yok. Yaya durumdayken L1 ile nişan alıp Kare tuşuna bastığımızda düşmanın kritik bölgeleri daire içine alınıyor. Bu noktaları vurmak hem ekstra puan veriyor, hem de düşmanın daha kolay düşmesini sağlıyor. Kurşunumuz bitmişse ya da kurşundan tasarruf yapmak istiyorsak, düşmanın yanına kadar giderek özel hareketler ile onu alt edebiliyoruz. Bu özel hareketler bize Yetenek Puanı (Skill Points) olarak dönüyor. Kazandığımız puanlar da "Extras" bölümündeki materyallere ulaşmamızı sağlıyor (yeni karakterler, videolar, çizimler vs). Ayrıca çevreyi araştırırsanız bazı gizli nesneler bulabilir ve bu nesnelerle Araştırma Puanı'nızı (Research Points) artırabilirsiniz. Bu puanları ise silahlarınızı ve Q'nun size verdiği araç/gereçleri geliştirmek için kullanıyorsunuz.

Oyunun filmin atmosferini en iyi şekilde yansıttığını söylemeliyim. Sean Connery'nin seslendirmesi bir yana, JB filmlerine özgü müzikler oyunun havasını tamamen değiştiriyor. Sonuçta; kaliteli seslendirmeleri, detaylı grafikleri, basit oynanışı ve tabii ki James Bond'u üst üste koyduğumuzda (umarım devrilmez – FA) ortaya mükemmel bir oyun çıkıyor. Hatta bu oyunu almanız için baskı bile yapabilirim. Son olarak, şunu söylemeden bırakmam vallahi: My name is Bond, James Bond. **Şefik Akkoç**



PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	08	Akıcı ve kaliteli, ama ara sıra ağırlaşıyor.
Ses	08	Sean Connery'nin sesi yeter.
Oynanış	07	Gayet basit; nişan almak çok kolay.
Ömür	08	Ne uzun, ne kısa...

Keyif alarak oynadığım ender film oyunlarından biri oldu. Bıktırmayacak derecede bir oynanış süresine sahip. **8/10**



■ Oyuna vereceğimiz parayı melodisi için kontöre mi harcasak?



■ Senin neyine bu virajları almak, sapsal kurbağa.



CRAZY FROG RACER

Telefon melodisiyle ünlü olmak...

DETAYLAR

- DAĞITIM UBISOFT
- YAPIM DIGITAL JESTERS
- OYUNCU SAYISI 1-2
- WEB SİTESİ WWW.CRAZYFROGGAME.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

KISACA

Crazy Frog'un melodisini çok beğeniyorsunuz ve "Hazır oyunu da çıkmışken alıp oynayayım." diyorsunuz. Sizi bir kez daha düşünmeye davet ediyorum.

Her şey bir telefon melodisi ile başladı. Bir gün "ding ding ding, ding, ding" şeklinde bir melodiyle sarsıldı dünyamız. Her yerde, her adımımızda takip etti bizi bu ne olduğu belirsiz, beynimizi allak bullak eden ses. Bir gece vakti öğrendik ki bu muhteşem eseri, eli yüzü yamuk bir kurbağa icra ediyormuş. Ne anlar kurbağa musikiden...

The Annoying Thing'in yıldızı, bu kabiliyetsiz sanal solist Crazy Frog, animasyon kliplerinde ne yapıyorsa, oyununda da aynı şeyi yapıyor. Üstüne zıpladığı motoru ile her türlü yüzeyde hiçbir kurbağanın ulaşamayacağı bir hızla ilerliyor. Karanlık bir ortamda, şehrin zayıf ışıkları altında, yer çekiminin olmadığı yollarda durmuyor, durmuyor.

KURBAĞA DEDİĞİN "VRAK"LAR!

Bundan iki yıl önce piyasaya çıkan Powerdrome adında, yerden birkaç metre yüksekte uçan ve çok yüksek hızlara ulaşan araçlarla ilginç pistlerde yarıştığımız vasat bir oyun vardı. Star Wars filmlerindeki Pod Race'e benzetmiştim ben Powerdrome'u. İşte Crazy Frog bu tatta, ancak çok daha kalitesiz bir oyun. "Beterin beteri var." ne kadar da doğru bir sözmüş...

CF, kendisi yetmezmiş gibi, yanına sekiz arkadaşını da alıp gelmiş. Bunların arasında Axel F klibinde yer alan Drone'nun yanı sıra, goril Bobo, inek Matilda, gayet sevimli bulduğum ve CF ile alakasını anlayamadığım Jack var. Bu dokuz karakterden birini seçerek Race, Championship ve Battle modlarında yarışlara katılıyoruz. Yarışların düzenlendiği oniki pist var, ancak bunların bazıları bizi oyundan soğutabilecek derecede kötü tasarlanmış. Öyle pistler var ki, keskin virajları yüzünden hız yapmak mümkün değil. Hız yapamayacaksak, yarış oyunu oynamanın ne anlamı kalır? Kaldı ki, bir de o iğrenç kurbağa sesine katlanıyoruz. Cık cık cık...

Crazy Frog Racer'ı neresinden tutsak elimizde kalıyor. Pistler kötü, her yer karanlık, yapay zeka yok, oynanışta problemler var, konu kısıtlı... Açıkçası verilen lisans parasına yazık olmuş. Ubisoft için bu oyuna imza atmak, bir utanç kaynağı olmalı. Sadece isminden ve popülaritesinden para kazanacaklarını düşünmüşler herhalde. Bir dahaki sefere bana sormayı unutmazlar sanırım. Geçmiş olsun Ubisoft, geçmiş olsun Digital Jesters.

■ **Şefik Akkoç**





PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR		KARAR
Grafik	02	Göz yorucu.
Ses	01	Ding ding ding...
Oynanış	02	Oynanamıyor.
Ömür	01	Bu kurbağa ölmeli.

Zamanınızı boşa harcamayın ve bu oyunu hiç yapılmamış kabul edin. Crazy Frog'a, en fazla telefonlarınızda yer açın. **2/10**



■ Başınız mı döndü, mola verin gitsin. Kaybetseniz ne olacak?



■ Motorundan inip, zıplamaya başlayacak diye korkmamak elde değil.

CRAZY FROG KİMDİR?

Sinir bozucu kurbağanın hayat hikayesi...

Bu kurbağayı kim mi sardı başımıza? 1997 yılında, 17 yaşında İsveçli bir genç olan Daniel Malmedahl, motor sesine benzeyen bir ses hazırlar. Daha sonra bir televizyon programına katılarak zehrini yaymaya koyulur. Internet'in de yardımıyla tüm dünyayı saran bu müziğimsi şeye artık bir görsel gerekmektedir. Bir başka utanmaz İsveçli Erik Wernquist, The Annoying Thing adında bir animasyon hazırlar. Animasyonun başrolü için de, melodi daha katlanılmaz bir hale gelsin diye Crazy Frog yaratılır.








Bu güzel kızımız, Türkiye'de olduğu gibi sadece fiziği ile ünlü olamıyor.



GUITAR HERO

Pena fırlatmadan ünlü olmak...

DETAYLAR

- **DAĞITIM** REDOCTANE
- **YAPIM** HARMONIX
- **OYUNCU SAYISI** 1–2
- **WEB SİTESİ** WWW.GUITARHEROGAME.COM
- **60HZ MODU** VAR
- **GENİŞ EKRAN** YOK
- **SURROUND SES** YOK
- **ONLINE** YOK

KISACA
Şu ana kadar hiçbir müzik oyunu, bizi Guitar Hero'nun aldığı kadar ciddiye almamıştı.

Bir varmış, bir yokmuş... Evvel zaman içinde, kalbur zaman içinde... Müziğe çok meraklı, ancak her denediği enstrümanda en fazla Akdeniz Akşamları'nı çalabilen, hırslı mı hırslı, gururlu mu gururlu bir genç varmış. Hayatını tamamıyla müziğe adayan ve önüne çıkan bütün genetik engelleri görmezden gelen bu genç, bir gün Guitar Hero adında bir oyunla tanışmış. Elinde gitarı, önünde PS2'si ile sadece bir ayda ünlü olan bu arkadaşımızın bir mesajı var size: "Artık hepimiz birer rock yıldızı olabiliriz!"

40 GÜN 40 GECE KONSER

Siz, eski toprak rock severler; lütfen oyuna önyargıyla yaklaşmayın. Bu oyunda öyle diğer müzik oyunlarında olduğu gibi yeni nesil, rock'tan uzak pop şarkıları yok. Zaten şarkı listesini gördüğünüzde tıpkı benim gibi "Vay be! Sırf bu şarkılar için bile alınır!" diyeceksiniz.

Oyunun adının Guitar Hero olmasının önemli bir sebebi var: Kariyer modunda ulaşabileceğiniz en üst mertebe, Guitar Hero. Bu mertebeye ulaşmak için, her işte olduğu gibi biraz çile çekmek gerekiyor tabii ki. İlk önce 10–15 kişinin anca sığdığı leş bir mekanda çalmaya başlıyorsunuz. Konser verdiğiniz her mekanın kendine ait beş ya da altı şarkısı var ve bu şarkılardan dördünü mutlaka iyi bir derece ile çalmanız gerekiyor. Aksi halde başka bir mekanda çalmaya hak kazanamıyor, bir üst seviyeye yükselemiyorsunuz. İşin aslı şu ki, bu oyunu gamepad ile oynamak işin tadını kaçırıyor; gamepad ile oynadığınız zaman sadece medium zorluk seviyesinde havanızı atabiliyorsunuz. Ayrıca, üst zorluk seviyelerinde el, göz, kulak ve parmak koordinasyonunu yakalamak neredeyse imkansız, "Hiç bir şey imkansız değildir." düşüncesini savunanlar içinse tam bir cinnet geçirme nedeni. "Peki ne ile oynanıyor ki bu oyun?" gibi yüzlerce soru ile karşı karşıya olabilirim şu an; Guitar Hero, oyun için özel olarak üretilmiş küçük bir gitar ile oynanıyor. Gitardaki tuşlar ile bir yandan gerekli renkleri tutturmaya çalışırken, bir yandan da telleri kullanarak ritmi yakalamaya uğraşıyorsunuz.



Her karakterin farklı bir stili ve farklı özel hareketleri var.



Doğru tuşlara basmazsanız, "Yuh!" sesleriyle yerin dibine girersiniz.

Kariyeriniz boyunca çaldığınız her şarkıdan, performansınıza göre para kazanıyorsunuz. Şarkının sonunda yaptığınız hatalar size eksi puan olarak dönüyor ve gazetede haberiniz çıkıyor. "Yeri göğü salladı!" gibi klişe, ama gururlandırıcı manşetleri okumak istiyorsanız oyunu çok dikkatli oynamalısınız.

SAHNE KORKUSU

Sonuçta, Guitar Hero sizi devasa bir festivalin içine, binlerce rock severin oluşturduğu büyük bir kalabalığın tam ortasına bırakıyor. Ve bu kalabalık siz şarkıyı eksiksiz çaldıkça tezahüratları ile sizi göklere uçuruyor.

Elif Akça


Renkli tuşlarıyla gerçek bir elektronik gitardan daha sevimli duruyor.

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	09	Şaşırtıcı, ama mükemmele yakın.
Ses	09	İnsanın kulağında pas bırakmıyor.
Oynanış	10	Oyuna özel gitar var, daha ne olsun?
Ömür	07	Daha fazla şarkı istiyoruz.

Yakında Guitar Hero sayesinde sanal yıldızlar ortalıkta dolaşıp hava atabilir. Ya dikkatli olacağız ya da biz de yıldız olacağız.

9/10









Benim Çiçi Kuşum



Oyunun elle tutulur tek yanı grafikleri...



Yerde dövüştükten sonra neye yarar bu kanatlar?



SHAMAN KING: POWER OF SPIRIT

Yoh'un bakışları her şeyi anlatıyor...

DETAYLAR

- DAĞITIM KONAMI
- YAPIM KONAMI
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.KONAMI-EUROPE.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

Japonya'da doğan anime/manga kültürü büyük bir hızla dünyaya yayılıyor. Bu sürecin önemli araçlarından biri de oyunlar. Hiroyuki Takei'nin 1998 yılında yarattığı ve 2001 yılından itibaren televizyonlarda yer alan Shaman King ise bu zincirin son halkası. Daha önce GameBoy Advance'deki birçok oyuna ismini veren SK, PS2 ile ilk defa tanışıyor.

Shaman King'de başrol oyuncumuz, yani kontrolümüzdeki karakter Yoh Asakura. Her kahramanın olduğu gibi Yoh'un da can yoldaşları ve ezeli düşmanları var. Sıradan bir dövüş oyunu olmasının yanı sıra strateji unsurları da içeren SK'da, karşımıza çıkma cesareti gösteren düşmanları tek tek alt ederek oyunun sonunu getirmeye çalışıyoruz. Ancak bu, o kadar kolay gerçekleşmiyor. Zira karakterimizin ağır hareket etme gibi büyük bir sorunu var. Bu yüzden, dövüş sırasında düşmanlarla uğraşmaktan çok karakterimize hakim olma çabası içine giriyoruz ve oyunun temposu düşüyor. Grafikler göz alıcı olsa da Shaman King'i kurtarmaya yetmiyor ve Yoh kendisini kısa sürede tozlu bir rafta buluyor; güle güle Yoh! **Şefik Akkoç**

PlayStation.2 Resmi Dergisi-TR	KARAR	
Grafik	07	Fena sayılmaz, ama daha iyi olabilirdi.
Ses	04	Vasatın altında.
Oynanış	04	Oldukça ağır ve sabrı zorluyor.
Ömür	04	Sonunu getirmek istemeyebilirsiniz.
İki türü bir araya getirmek isterken berbat etmişler oyunu. Grafikler bir oyunu ne kadar ileriye götürebilir ki?	**4/10**	

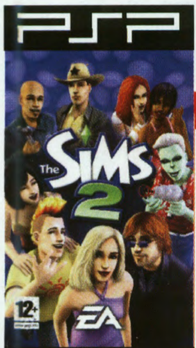








"Ayıp be kardeşim! Sim'iz diye b... yapılır mı? Kapat ekranını!"



THE SIMS 2

PSP'nizi küçümsemeyin, onun da bir canı var.

DETAYLAR

- DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
- YAPIM EA/MAXIS
- WIFI MULTIPLAYER VAR
- DOWNLOAD VAR

The Sims 2'nin PC'den PS2'ye aktarılacağını duyduğumuzda açıkçası biraz korkmuştuk. Çünkü oyunun birçok özelliği kesilecekti. PS2'den PSP'ye aktarılacağını duyduğumuzda ise, daha fazla korkmuştuk; kesinti kaçınılmazdı. Ama oyunu oynamaya başlayınca anladık ki, yanılmışız.

İşe bir Sim yaratmakla başlayalım. Fazla sayıda seçenek sunulmuş. Hayalimizdeki karakteri yaratmakta zorluk çekmiyoruz. Bu işlemden sonra yeni bir hayata başlıyoruz. The Sims 2, serinin diğer oyunlarında olduğu gibi, karakterimizi yaşatmamız için gerekli olan olanakları sunuyor. Serbestlik açısından PC ile kıyaslanamaz elbette, ama "yemek yapma" ve "arkadaş bulma" özelliği sayesinde eğlenceli dakikalar geçirebiliyoruz. Yeni arkadaşlarımızın sırlarını para ve değerli eşyalarla öğrenebiliyoruz (bu sırların neler olduğunu asla tahmin edemezsiniz, garip bir gezegende yaşıyoruz). Bunların dışında, karakterimizi istediğimiz mesleğe yönlendirebiliyor ve onun istediğimiz hareketleri yapmasını sağlayabiliyoruz. İşin güzel tarafıysa şu: Sim'imiz öldüğü zaman üzülmemize gerek yok, çünkü oyuna hayalet olarak devam etmek mümkün.

Oyunun can sıkıcı noktaları da var maalesef. Mesela uzun yükleme süreleri... Bazen sırf bu yüzden yeni arkadaşlar edinmekten ve onlarla konuşmaktan kaçıyorsunuz (destansı diyalogları da unutmayalım). Ses ve grafik açısından da birkaç hata mevcut. Ama biz, The Sims 2'yi her PSP sahibine öneriyoruz. **Volkan Turan**

PlayStation.2 Resmi Dergisi-TR	KARAR	
Grafik	08	Fazlasıyla iyi.
Ses	08	Müzikler ve seslendirmeler çok kaliteli.
Oynanış	08	Sorunsuz işliyor.
Ömür	09	"Sonsuz" olarak tanımlanabilir.
PC'de ya da PS2'de oynamış olsanız da, bu oyunu almalısınız. The Sims 2'yi ilk defa oynayacaksanız, bu oyunu almalısınız. Fark yok gibi...	**8/10**	



PSP'ye özel bazı mini oyunlar var. Çevrenizdekilere yardım etmek gibi...



Flört etmek zor iş.


Mini oyunlar eğlenceli; mesela burada Bob'u bulup çantaya koymanız gerekiyor.







SPONGEBOB SQUAREPANTS: LIGHTS, CAMERA, PANTS

Filmi anladık, ama bunun pantolonla ne ilgisi var?

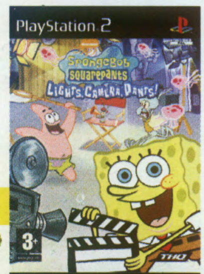
Birkaç arkadaş beş metrekarelik odamda toplanmış, birbirimize trenmişiz gibi bakıyoruz (öyle ki, bir ara "çuf çuf"ladık). Düşündük, taşındık, PS2 oynamaya karar verdik. Ama bu kadar kişi ne oynayabilirdik ki? Pro Evo 5? Yok, oynamazlar benimle (mızıkçıyımdır). EyeToy? Olmaz; kamera yok! "Denize düşen yılana sarılır" hesabı, Sünger Bob'un yeni oyununa sarıldık. Bu yeni oyun, bir önceki gibi 3D ortamlarda geçen bir platform değil. Klasik bir parti oyunu ve henüz büyümemiş arkadaşları olanlar için eğlenceli sayılabilir.

Oyun her şeyiyle çizgi-filmin atmosferini yansıtıyor. Sanki Bob'un (ben Sünger Bob diye biliyordum onu, yanılmışım. - FA) herhangi bir bölümünü izliyormuş gibi oyunu oynuyoruz. Maceraya atılmadan önce dokuz karakterden birini seçiyor ve ister yapay zekayla, ister bir arkadaşımızla mini oyunlarda kapışıyoruz. Bu mini oyunlar arasında; balık tutma, hamburgerleri yakalama ve eski tip kart yarışları var. Bunların çoğunun kısa, ama eğlenceli olduğunu söyleyebiliriz. Bir de daha fazla sayıda oyun içerseydi, Sünger Bob'un yeni oyunu daha uzun süre oynanabilirdi. Dört arkadaş bir odaya düşerseniz, oynamamanız için hiçbir sebep yok. **Volkan Turan**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	06	Çizgi-filmi gibi oldukça sevimli.
Ses	07	Seslendirmeler başarılı.
Oynanış	06	Farklı, ama zamanla alışılabiliyor.
Ömür	06	Ne az ne de çok yaşar.

Yaşı ufak olan okuyucularımızla Sünger Bob hayranları için iyi bir oyun ve kısa olmasını saymazsak, parasının karşılığını veriyor. **6/10**





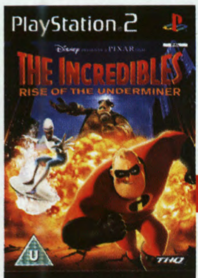
DETAYLAR

- DAĞITIM THQ
- YAPIM THQ AUSTRALIA
- OYUNCU SAYISI 1-4
- WEB SİTESİ WWW.THQ.CO.UK/PS2
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK









THE INCREDIBLES: THE RISE OF THE UNDERMINER

Benim babam senin babanı döver!

The Incredibles'ı gerçekten beğenmiştim. Her şeyiyle çok kaliteliydi. Filmin aksine, oyunu vasatın altındaydı; bu güzel filmden sonra bir tuzak gibiydi açıkçası. Şimdi de karşımızda ikinci oyun var. The Rise of the Underminer, ilk oyunun bittiği noktadan başlıyor. Bu ikinci maceramızda, dünyayı tehdit eden The Underminer'ı, Mr. Incredible ve buz adam Frozone ile durdurmaya çalışıyoruz. Yeni oyunda ilk oyundaki hatalar tekrarlanmamış, en başta, kontroller daha akıcı hale getirilmiş. Sınırlı olmasına rağmen bölüm tasarımları daha renkli tasarlanmış. Olumlu özelliklerine rağmen, The Underminer da ilk versiyon gibi yalnızca küçük yaştaki okuyucularımızı eğlendirecek düzeyde. Evet, bu oyundan da büyüklere pay düşmüyor. **VT**

DETAYLAR

- DAĞITIM THQ
- YAPIM THQ
- OYUNCU SAYISI 1-2
- WEB SİTESİ WWW.THQ.CO.UK/PS2
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Eğlenceli sahneleri ve komik diyaloglarıyla The Underminer kaliteli bir platform. Ancak bambaşka bir The Incredibles bekleyenler hayal kırıklığına uğrayacaklar. **6/10**

SKI RACING 2006



Kayak, kar, salto ve yarışmak...

Kış aylarını neredeyse geride bırakacağız, ama hala bir kartopu oynayamadık, gitti. Eğer siz de karı özlediyseniz, iyi bir haberimiz var. Ski Racing 2006, karla kaplanmış dağlarda inanılmaz atlayışlar, artistik hareketler yaptığımız güzel bir spor oyunu. Oyunda; Slalom, Giant Slalom, Super-G ve Downhill gibi yarış türleri bulunuyor. Bunlar SSX oyunlarındaki kadar keyifli olmasa da, göze hoş geliyor.

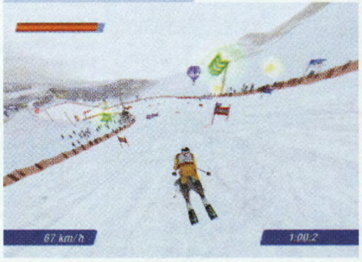
Kariyer modu oldukça doyurucu; lisanslı oyuncuların teknikleri oyuna gerçekçi bir şekilde yansıtılmış. Bu, sizi uzun bir süre oyalayacaktır. Kariyer modundan sıkılırsanız, rekor denemeleri yapabilir ve bunları kaydedip arkadaşlarınıza hava atabilirsiniz. **VT**

DETAYLAR

- DAĞITIM JOWOOD
- YAPIM COLDWOOD INTERACTIVE
- OYUNCU SAYISI 1-2
- WEB SİTESİ WWW.SKIRACING2006.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Akrobatik hareketler yaparak yarışmayı sevenler Ski Racing'den hoşlanacaklardır. Tabii ki bu, oyunun mükemmel olduğu anlamına gelmiyor. Bu yüzden SSX serisinden sıkıldıysanız Ski Racing'den uzak durun. **6/10**




Aman kafaya dikkat!



Formula Ford £31,800



Noble M400 £55,995



Yarış Pickup'ı £15,500



BMW M5 £62,705

YAZI: BEN RICHARDSON, HASAN BAŞARAN

BU ARABALARIN TOPLAM MALİYETİ **166.000£**. OYSA **TOCA 3**'E **60£** ÖDEYEREK TAMAMINI **SÜREBİLİRSİNİZ**. PEKİ **CODEMASTERS** OYUN HAKKINDA AHKAM KESERKEN BİZ NE YAPTIK? BU KEZ **"GERÇEKÇİ FİZİK"** VE **"KUSURSUZ YOL TUTUŞ"** İDDİALARINA KANMADIK; **GERÇEK ARAÇLARLA** OYUNDAKİLERİ **KARŞILAŞTIRDIK!**

(TABİİ Kİ TRAFİĞE KAPALI ALANDA!)



TEST SONUÇLARINI GÖRMEK İÇİN SAYFAYI ÇEVİRİN >

SÜRÜŞ TESTİ #1

YAVRU F1 ARABAS



İşin kilit noktası viraj



Herkes aynı arabayı sürdüğünde yarışta kopma yaşanmıyor.



Bazı yarışlarda pit'e girmek bir zorunluluk.

GERÇEK PİST

İlk testimiz için bir adet tek koltuklu; fiberglas, metal ve plastik kullanılarak üretilmiş Formula Ford tercih ettik. 175 beygir gücündeki bu araç çok hafif ve 4.2 saniyede 96km hıza çıkabiliyor. Açıkçası 233km'lik maksimum hıza ulaştığınızda kendinizi bulutların üzerinde hissetmeniz işten değil. 2.4km uzunluğunda oval bir pistte yarıştığımıza göre 160km sınırını zorlayabiliriz (umarız hayatta kalırız). Bu milyon dolarlık mucizenin vites sistemi normal arabalardaki gibi olmadığından, göz açıp kapayana kadar birinci vitesten dördüncüye atlanıyor. Bu yüzden arabayı debriyaja basarak ikinci vitese aldıktan sonra hızlanıyoruz. Böylece kısa süre içinde kontrollü şekilde 128km hıza ulaşıyoruz. Lastikler yola sıkıca tutunduğundan savrulma yok (henüz!). 160km'de ise işler fena halde karışıyor; bu hızda hata yapmak ölümcül olabileceğinden gaz pedalına basarken çok dikkatli hareket ediyoruz. Önceki rakibi geçmek için aptalca bir hamle yaptığımızdaysa rüzgar kafamızı yana savuruyor ve o an sadece arabayı düz tutmak için amansızca savaşıyoruz. Ve nihayet, bu sollama denemelerinin ardından sağ salim pit'e girdiğimizde yorgunluktan harap ve bitap düştüğümüzü fark ediyoruz, sadece 10 tur dönmemize rağmen!

SANAL PİST

Doğal olarak, PS2 ortamında, arabanın koltuğunda otururken karşılaştığımız boyun kaslarımızı zorlayan rüzgardan ve direksiyonunuzu sarsan sürtünme kuvvetinden eser yok. Yol kenarındaki kaldırımlara çıktığımızda gamepad titreşim moduna geçiyor geçmesine, ama bu, evdeki koltuğumuzda otururken paniklememiz için bir sebep değil. Neyse ki gamepad'in, arabanın en küçük hareketinde dahi reaksiyon vermesi sağlanmış. Bu sistem gerçek bir araba kullandığınız hissini vermese de, oyunda gerçek direksiyon tekniklerinin kullanıldığını söyleyebiliriz; kontrollü hızlanmanız ve virajları dengeli almanız gerekiyor. Gerçek gaz pedalı gibi direnç göstermediğinden stick'lerle bu dengeyi sağlamak zor iş. Virajlarda en iyi ve en çabuk dönüş için gereken hızı ayarlamak için biraz alıştırma yapmalısınız. Denge işini çözdüğümüzde sistemin gerçeğe çok yakın olduğunu gördük. Araba virajlarda aynı şekilde savrulmuyor, ama sonuçta gerçek bir arabanın içinde değiliz ve biz de gerçekten savrulmuyoruz. Buna karşın sanal Formula Ford'u sürmek -kötü bir kaza yapıp hayata veda etme gibi bir korkudan uzak olsanız da- gerçeği ile aynı düzeyde konsantrasyon ve yetenek gerektiriyor.



FORMULA FORD

Azami Hız	233km
0-90km	4.2sn
Beygir Gücü	175
Konsept	Yorucu



SÜRÜŞ TESTİ #2

GEZİ ARABASI!

BMW M5

Azami Hız	250km
0-96km	4.6sn
Beygir Gücü	507
Konsept	Sembatik

GERÇEK PİST

Diğer arabamız Avustralya V8 ya da Alman DTM şampiyonlarında rastlayabileceğiniz BMW5 ve yarışacağımız pist daha kompleks; hem sağa, hem sola doğru keskin virajlara sahip. DTM organizasyonlarında Audi, Vauxhall ve Mercedes gibi arabalar da var, ancak biz BMW'nin M5 modelini tercih ettik. 507 beygir gücünde, 96km'lik hıza 4.6 saniyede ulaşan arabanın maksimum hızı 250km.

BMW M5'in "esnek" bir yapıya sahip olduğunu söyleyebiliriz; kaputunun altına gizlenen çipler sayesinde, dört tekerleğiyle aynı anda yolu sıkıca kavrıyor (kedi gibi adeta), sert bir şekilde fren yaptığınızda bile çok çok az sarsılma hissediyorsunuz. DTM ve V8 yarışçıları ses koruması kullanmadıkları için aşırı gürültüye katlanmak zorunda kalırken, BMW'miz sessizce çalışıyor (bu arabayı tercih etme nedenlerimizden biri de buydu zaten). Arabamızın en ilginç özelliği, direksiyon üzerinde bulunan iki adet küçük vites (ilginç ama, kullanımı PS2 gamepad'indeki stick'lere benziyor). Bu sayede debriyajla uğraşmamıza gerek kalmıyor. İlk virajımız geniş. Arabanın hantal gövdesine rağmen virajı kolayca alıyoruz. Virajdan çıkarken gaza erken basmaya başlamamıza karşın, arabadaki mikroçipler sayesinde yolda kalmayı başarıyoruz. Bir sonraki dar viraja ise 128km ile giriş yapıyoruz, ancak arabanın dengeli ağırlık merkezi sayesinde sorunsuz ve kolayca virajdan çıkmamız mümkün oluyor. Ne var ki BMW M5'i kullanmak gereğinden fazla rahat. Bu yüzden -daha fazla adrenalin için- sonraki adımda spor bir araba denemeye karar verdik.

SANAL PİST

Her şeyi sürüş asistanına bırakırsanız, gerçek BMW M5'te olduğu gibi keskin virajlarda bile kendinizi güvende hissedebilirsiniz. Normal zorluk seviyesinde, otomatik vitesle, dar ve meyilli Nurburgring Nordschleife parkuruna attık kendimizi. Bu parkurda daha önce Jeremy Clarkson yarışmış ve zor da olsa 10 dakikanın altında bir derece elde etmişti. Bizse bu rekoru ikinci turda zorlanmadan egale ettik. Sürdüğümüz araba mikroçipli olduğundan parkurun 13 mil uzunluğundaki ünlü virajı Carousel'de bile sorun yaşamadık. Doğal olarak tatmin olmadık ve yol tutuş/fren asistanlarını kapatıp Pro Drive zorluk seviyesinde yeni bir denemeye giriştik. Bu denemede TOCA'nın bizi mahvettiğini söyleyebiliriz. Fren ve hız dengesi üzerine daha çok odaklanmamız gerektiğinden zamanlamada problem yaşadık ve daha ikinci virajda kendimizi yolun dışında spin atarken bulduk. Carousel'deki ikinci denememizde ise daha dikkatli olmamıza karşın bariyere tosladık. Sonuç olarak yaşadıklarımız Clarkson'un yaşadığıyla benzerdi, fakat şunu anladık ki, TOCA'da gelişmiş kontrol seçenekleriyle yarışmak, gerçek BMW ile yarışmaktan daha heyecanlı ve eğlenceli. Üstelik bu seçenekleri kapattığınızda araba gerçek BMW M5'ten farksız hale geliyor.





SÜRÜŞ TESTİ #3

HIZ CANAVARI!



Test sonunda Noble favori arabamız oldu.



GT arabalarını yarışırken izlemek bile çok keyifli.



Rakipleriniz sizi yoldan çıkarmak için her şeyi yapıyorlar.

GERÇEK PİST

Ford Mondeo motoruna sahip olan Noble M400A, tam bir hız canavarı. 96km hıza 3.5 saniye gibi inanılmaz bir sürede çıkıyor. Mikroçip yok, sürüş asistanı yok; yalnızca saf, düz bir sürüş için dizayn edilmiş. Ayrıca hem dış, hem de iç görünümü oldukça estetik. Noble, dışarıdan baktığınızda tahmin edemeyeceğiniz yumuşak bir debriyaja ve aynı derecede sertlikten uzak bir vites aksamına sahip. Kalkışa geçtiğimizde motordan bir kükreme sesi duyuyoruz, ancak heyecanlanmıyoruz. Çünkü Noble, bir önceki test arabamız M5'ten daha sağlam bir araba; kullanırken hassas davranmamız gerek. Öyle ki, alışma sürecinde, hızla gaza basıp ardından sertçe frene yüklenmek gibi birkaç ısınma denememiz kontrolü kaybetmemize neden oldu. İlk dönüşte savrulmamız kaçınılmazdı, öyle de oldu. Ancak Noble'ın hareketimize anında tepki vermesi bir artı. Dört-beş turu geride bıraktık ve bu turlar sonunda arabaya neredeyse tamamen uyum sağladık. Bu bize cesaret verdi ve virajlara daha hızlı girip daha sert manevralar yapmaya başladık, fakat çok geçmeden başımız dönmeye, midemiz bulanmaya başladı. Yan koltuktaki eğitmen durumu fark etmekte gecikmedi ve bizi uyardı. Akabinde yavaşladık tabii ki.

SANAL PİST

TOCA'daki Noble'da ilk fark ettiğimiz şey, motor sesinin ne kadar gerçekçi olduğuydu. Gaza bastığımızda gerçeğiyle ton ve şiddet açısından birebir aynı olan sesler duyuyoruz. Oyun ayrıca, arabanın kalkışı sırasında yine aslına uygun bir hız hissi veriyor. Kontrollerde de aynı şey geçerli. Mesela, şaşırtıcı bir şekilde, gerçek pistteki gibi ilk virajda yolun dışına doğru savrulduk ve sonraki virajlarda arabayı kontrol etmeyi başardık. Formula Ford'da olduğu gibi yavaş, dikkatli ve dengeli hareket etmeniz; virajlarda frene ve gaza doğru zamanlarda basmanız gerekli. Gamepad yerine direksiyon kullanır ve araba içi kamerasını seçerseniz Noble'ın gerçeğine ihtiyacınız kalmaz. Bu sayede, DVD fiyatını çıkarırsak, 55,935£ vermekten kurtulabilirsiniz.





NOBLE M400A

Azami Hız	297km
0-96km	3.5sn
Beygir Gücü	425
Konsept	Karizmatik



YARIŞ PICKUP'I

Azami Hız	225km
0-96km	5.4sn
Beygir Gücü	229
Konsept	Baş Döndürücü

SÜRÜŞ TESTİ #4

KORKU PICKUP'I!

GERÇEK PİST

Son testimizi; uzun boylu, hantal, oval pistlerde yarışmak için tasarlanmış pickup model bir kamyon üzerinde gerçekleştiriyoruz. Araç o denli estetik ve konfordan uzak ki, içine girmek için aracı neredeyse yeniden tasarlamanız gerekiyor (!). Formula Ford testinde, sol virajların ağırlıkta olduğu pistte 225km hıza kolayca çıkmıştık, fakat pickup'ımızın yol tutuşu özürlü olduğundan aynı pistin daha ilk virajında duvara tosladık. Arabanın güç/ağırlık oranı öyle dengesiz ki, 160km sınırını aşmamızla bu metal yığınının içinde ezilmemek için uğraş vermemiz bir oluyor. Yüksek hızlarda ufak bir hareket, aracı anlamsızca savurduğundan kendinizi pistin dışında bulmanız işten değil. Kısaca, test arabaları içinde en tehlikeli ve kontrolü en zor olan araç bu pickup (o pikap, bu pikap, şu pikap hatta). Pit çizgisine yaklaşıp aracı durdurmaya çalışırken, garip fren sistemi yüzünden az daha canımızdan oluyorduk; direksiyon hakimiyetini tamamen kaybettik ve aynı anda seken dört tekerleğin yol açtığı sarsıntı, savrulmalar sonucunda uzun bir süre direksiyonla boğuşmak zorunda kaldık.

SANAL PİST

Oval pistte gerçek bir pickup'la hız yapmak riskliydi, fakat TOCA'da aynı şeyi yapmaya kalkıştığımızda gördük ki, yalnız değilmişiz. TOCA'yı geliştiren takım da gerçek bir pickup kullanmış olmalı, çünkü oyundaki kamyonlar gerçeklerine çok yakın. Oyunda da ilk virajda direksiyonu hızla sola çevirmemize rağmen (sonuna kadar) duvara bindirmekten kurtulamadık. Kamyon gerçeğine uygun şekilde ağır ve hantal. Yüksek hızlara çıktığınızda ise aracı kontrol etmek güçleşiyor. Oyundaki virajlar daha geniş ve hızla alınabiliyor, ancak gerçek pistte kullandığımız teknikler burada da geçerli; virajı gördüğünüz anda geç kalmadan freni yoklamanız ve dönüş sırasında iyi bir zamanlamayla direksiyonu sürekli aynı açıda sağa ya da sola çevirmeniz gerek. Ve elbette bunu her virajda tekrarlamalısınız.

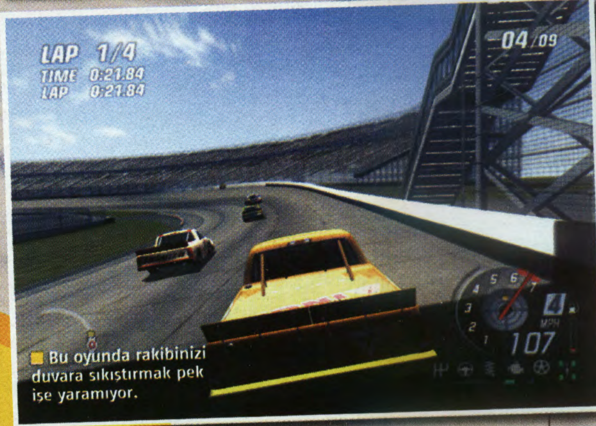
KADER ANI

***TOCA Race Driver 3*'ün gerçeğe son derece yakın olduğunu söyleyebiliriz. Gerçek araba kullanırmışçasına soğukkanlı, dikkatli ve sabırlı olmalısınız. Gerekli olmamasına karşın kaliteli bir direksiyonla çok daha iyi sonuçlar alabilirsiniz (yazıda bahsetmediğimiz her şeyi -hasar modellemesi, yapay zeka vb.- gelecek sayıdaki özel incelememizde bulabilirsiniz).**

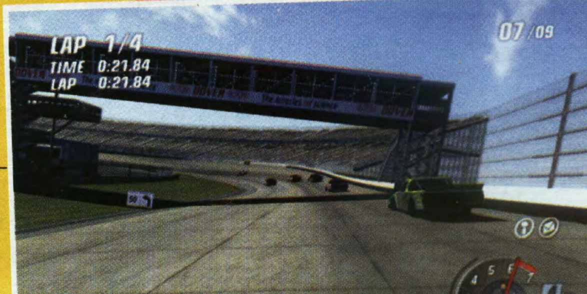




Monoton görünse de bu pistte yarışmak zevkli.



Bu oyunda rakibinizi duvara sıkıştırmak pek işe yaramıyor.




ESKİ DOST YENİLENDİ
ARTIK HER AY
1 DVD + 1 CD + 140 SAYFA
YENİLENDİK!
KİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
OMB RAIDER
LEGEND
eni özlediniz mi?
STAR WARS:
EMPIRE AT WAR
Death Star'ı parmaklarınızın
ucuna getiren strateji
PC OYUNCULUĞU
TÜRKİYE'NİN EN KEYİFLİ, EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

replay R

AĞIR ÇEKİMDE ESKİ OYUNLAR...



Öncelikle, bana bu şansı tanıyan, başta Fırat Akyıldız olmak üzere, yayında ve yapımda emeği geçen herkese teşekkürü bir borç bilirim. Borcuma da sadığımdır, bizim mahallenin esnafı bilir.
Yıllar sonra ilk defa 14 Şubat'ı yalnız geçirmenin üzüntüsünü, kendimi oyunlara vererek dindirmeye çalışıyorum. Elime geçen her oyuna, haddinden fazla zaman ayırıyorum. Sizin yüzüne bakmadığınız oyunlarla bile saatlerce oyalanıyorum. Neyse ki geçici bir yalnızlık bu. Benim için üzülmeyin. "Senin özel hayatın bizi ilgilendirmiyor kardeşim!" diyorsanız, beni yalnızlığımla baş başa bırakarak alttaki paragrafa geçebilirsiniz.
Replay sayfalarında, ilk sayıdan beri devam eden bölümlerimize bu ay Arena adında yeni bir bölüm eklendi. Bundan böyle sayfaları okuyup geçmek yok, artık size bazı ev ödevleri veriyoruz. Bu sayıda üç tane ödeviniz var çocuklar; istediğiniz sorudan başlayabilirsiniz. Seçtiğimiz oyunlarda, belirlediğimiz dereceleri aşar ve bunu fotoğrafları ile belgelerseniz... Devamı, sayfa 84'te.

Şefik Akkoç

Şefik Akkoç,
rocko@ps2dergisi.com



84

GÜCÜ TEST EDİN!

Uzay gemileri, ışın kılıçları... Her şey iyi hoş, ama telefon hatlarımız bu gücü kaldıracak mı?

84 **ARENA**
Sağa sola hava atmak kolay; gelin, bize ne kadar iyi olduğunuzu kanıtlayın.

84 **ONLINE**
Liberty City Stories, WiFi sayesinde daha da renkleniyor. Peki ya Jak X?

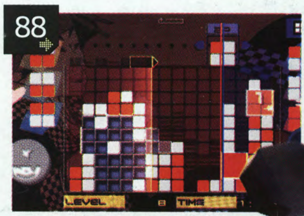
85 **LİSTELER**
Sabit durmayan, hiperaktif oyun listemizde bakalım bu ayki bir numara, sizin de bir numaranız mı...

86 **HİLE**
Hileyi sevmem, hele hilekarları hiç sevmem; ama çaresiz kalındığında hilelerin ilaç gibi geldiğini de inkar edemem.

88 **EN İYİ 100**
Oynadıklarınız, oynamadıklarınız; duyduklarınız, duymadıklarınız... En iyiler koleksiyonumuz.

90 **İNCELEME+**
Bazı oyunlar için bırakın biri, ikiyi; yüz inceleme bile yeterli olmaz. Mesela Shadow of the Colossus...

88



85





arena

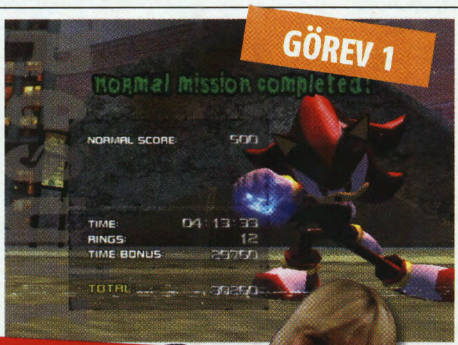


İYİ OYNAYAN KAZANSIN!

SHADOW THE HEDGEHOG

İşte ilk ev ödeviniz: Elinizde Shadow the Hedgehog DVD'si varsa, hemen hikaye modunu açıyor ve ilk bölümü **4:13:33**'ün altında bitirmeye çalışıyorsunuz. Bu rekoru kırabilirsiniz, değil mi?

GÖREV 1



JAK X

GÖREV 2

İlk görevi yerine getiremediniz mi? O zaman direksiyon hakimiyetinizi görelim; Circuit Race modunda, Forbidden Jungle pistini açın ve yarışı **3:37:53**'ün altında bitirmeye çalışın.



KATILIM

Kırdığınız rekorların fotoğrafını cep telefonuyla ya da dijital fotoğraf makinesiyle çekip **posta@ps2dergisi.com** adresine yollamalısınız. Verdiğimiz görevleri **en iyi süreyle** yerine getiren okurlarımız, bizden birer **PES5 tişörtü** ve **anahtarlığı** kazanacaklar.

Yollayacağınız fotoğraflar RPS2D laboratuarında incelemeye alınacaktır. Test sonuçlarında, fotoğrafta tahribat yaptıkları ya da naylon fatura düzenledikleri tespit edilen kişiler ağır cezalara çarptırılacaklardır.







WRC RALLY EVOLVED



GÖREV 3

Bu son şansınız. Arabayı durdurmanıza gerek yok, yola devam edebilirsiniz; Greece Acropolis rallisinin Amfissa etabını, **3:08:50**'nin altında bitirin ve bunu bize kanıtlayın.

online



ETHERNET ADAPTÖRÜ SİZİNLE OLSUN!



STAR WARS: BATTLEFRONT II

Özellikler: 24'ün üzerinde hava ve kara haritası, altı farklı oyun tipi, 24 kişiye kadar oyuncu desteği.
Oynanış: Haritaları ve oyun tiplerini değiştirebilmemiz bir artı. Katıldığınız oyunda az sayıda oyuncu varsa bu oyuncuları bulmanız zaman alabiliyor. Multiplayer oyunlar hızlı, ama az da olsa lag problemi yaşanıyor.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✓



JAK X

Özellikler: 24 kişiye kadar desteklenen Conquest ve Capture the Flag modu.
Oynanış: Belki de PS2'deki en iyi multiplayer oyun. Piyade olmak bir yana, araçlar ile savaşa katılmak çok eğlenceli. "Ben savaşmayacağım, sevişeceğim." diyorsanız, sorun yok; arkadaşlarınızı çatışma bölgesine taşıyan bir şoförü kontrol edebilirsiniz.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✓



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Özellikler: 24 kişiye kadar desteklenen Conquest ve Capture the Flag modu.
Oynanış: Belki de PS2'deki en iyi multiplayer oyun. Piyade olmak bir yana, araçlar ile savaşa katılmak çok eğlenceli. "Ben savaşmayacağım, sevişeceğim." diyorsanız, sorun yok; arkadaşlarınızı çatışma bölgesine taşıyan bir şoförü kontrol edebilirsiniz.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✓

PSP WIFI TESTİ



MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✓

GTA: LIBERTY CITY STORIES

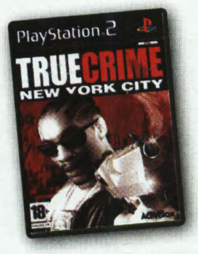
Özellikler: Yedi multiplayer senaryo ve altı kişiye kadar multiplayer desteği.
Oynanış: Tek kelimeyle "mükemmel". Diğer platformlarda bizi multiplayer seçeneğinden mahrum bırakan Rockstar, Liberty City Stories ile avantajın PSP'ye geçmesini sağlıyor. Özellikle Capture the Flag ve Deathmatch modu çok eğlenceli.

listeler

ADALETİN BU MU DÜNYA?

Bu ay zirvede Need for Speed: Most Wanted var. Tamam, kaliteli bir oyun, ama bu haksızlık değil mi? Midnight Club'ın günahı ne? EA başa sarıp filmi (NfS) tekrar yayınlarken, yasa dışı yarışları, gece yarışlarını ilk defa hangi firma kullandı (Rockstar Games)? Şimdi o büyük isminin avantajını kullanarak tüm pastayı mideye indiriyor EA. Yok arkadaş, sevmiyorum NfS'yi, sevmeyeceğim de; sırf bu yüzden (bu noktada bir parantezin eksikliğini hissetmedim değil. – FA). Basketbolun futbol kadar popüler bir spor olmadığı bir gerçek. Ancak iyi bir basketbol oyununun, kötü bir futbol oyunundan daha fazla satmasını dilerdim. Listede olmamasına rağmen, NBA 2K6'yı şiddetle tavsiye ediyorum. NBA 2K6, kesinlikle gelmiş geçmiş en iyi basketbol oyunu. FIFA'nın bu kadar yukarıda olmasını ise yalnızca EA'nın isminden kaynaklandığını düşünüyorum. Zaten bu tip firmalar ne kazanıyorlarsa isimlerinden kazanıyorlar; takdir etmek gerek. ■ ŞA









EN ÇOK SATAN 20 OYUN

	Oyun Adı	Dağıtım	Puan
1	NEED FOR SPEED MOST WANTED	EA	8/10
2	WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006	THQ	9/10
3	50 CENT: BULLETPROOF	VU GAMES	8/10
4	FIFA 06	EA	7/10
5	CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE	ACTIVISION	9/10
6	HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE	EA	6/10
7	PRO EVOLUTION SOCCER 5	KONAMI	10/10
8	STAR WARS: BATTLEFRONT II	LUCASARTS	8/10
9	KING KONG	UBISOFT	9/10
10	FROM RUSSIA WITH LOVE	EA	8/10
11	GUN	ACTIVISION	9/10
12	SHADOW THE HEDGEHOG	SEGA	4/10
13	TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	ACTIVISION	7/10
14	THE MATRIX: PATH OF NEO	ATARI	7/10
15	THE SIMS 2	EA	8/10
16	LMA MANAGER 2006	CODEMASTERS	8/10
17	BUZZ! THE MUSIC QUIZ	SONY	7/10
18	TRUE CRIME: NEW YORK CITY	ACTIVISION	7/10
19	RESIDENT EVIL 4	CAPCOM	10/10
20	THE WARRIORS	ROCKSTAR	7/10

elspa — Entertainment and Leisure Software Publishers Association

EN ÇOK ARANAN OYUN
Beklenmedik bir sonuç değil; "Need for Speed" ismini gören kapıyor oyunu. Diğer yarış oyunları ise şimdilik listeden uzakta.



ESKİDİ
Resident Evil, üç-dört ayda eskimiş olacak ki hızlı bir düşüşe geçti. Gelecek sayıda listede olmayabilir.

Can

KAAN FIÇICI, kaan@crea-factory.com



hile

KİMSE BAKMIYOR, KORKMAYIN; HİLE SAYFAMIZI OKUYABİLİRSİNİZ.



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

SECRET SKATERS

Yeni kay-kaycıları açmak için; Option menüsünden Cheats'e girin ve kodları yazın:
Mad Hoffman: **the_condor**
Jason Ellis: **sirius-DJ**

50 CENT: BULLETPROOF
Aşağıdaki hileleri profil ekranında yazın:
Yenilmezlik için; **nysfinestyo**
Daha kuvvetli silah için; **the hub is broken**
Action 26 için; **workout**
So Seductive şarkısı için; **killa1**

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN 2
Iron Armour ve Soul Reaver için; ana menüde **L1, R1, L2, R2, Kare, Daire, Üçgen** tuşlarına basın.

DEF JAM VENDETTA
User Setups menüsünde bir User ID girin ve karakter seçme ekranında **L1 + L2 + R1 + R2** tuşlarına basarak şu kodları girin:
Arli: **X, Kare, Üçgen, Daire, Kare.**
Carla: **X, Kare, X x 3.**
Dan G: **X, Daire, X, Daire, Kare.**
Iceberg: **Kare, Üçgen, Daire, Kare, Daire.**

FLAT OUT
Tüm araç ve parkurlar için profil adı olarak **GIVEALL** yazın (profil adını sonradan değiştirebiliyorsunuz).
40.000$ için; profil adı olarak **GIVECASH** yazın.
Bez bebek fırlatmak için; profil adı olarak **RAGDOLL** yazın (R1 tuşu ile fırlatabilirsiniz).

GOLDENEYE: ROGUE AGENT
Aşağıdaki kodları Extras ekranında sırasıyla girin:
Story ve multiplayer modlarındaki tüm bölümleri açma: **Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol.**
Paintball modu: **Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı.**
Oyunu esnasında oyunu durdurun ve şu kodları girin:
Tam sağlık ve zırh: **R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.**
Tüm Eye güçlerini açmak için; **L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.**

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Kodları oyun sırasında girin.
Jetpack: **Sol, Sağ, L1, L2, R1, R2, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ.**
Süper yumruk (her şeyi yıkar): **L1, L2, L2, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, R1, R2, R2.**
Tam sağlık, zırh ve 250.000$: **R1, R2, L1, X, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı.**

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN
Daha fazla büyü için oyun esnasında; **X, Kare, L1, X, Kare** tuşlarına basın.

HYPER STREET FIGHTER 2
Akuma ile oynayabilmek için oyuncu seçme ekranına gidin ve Super-T oyuncu tipini seçin. Daha sonra Ryu, T.Hawk, Guile, Cammy karakterleri üzerinde beşer saniye kadar bekleyin ve en son Ryu'da tekrar beş saniye bekledikten sonra Start tuşuna basıp, ardından hızlıca **L2, L2, L2, L1** tuşlarına basın.

LA RUSH
Kodları oyun esnasında girin.
5.000$: **Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Daire, Sol, R2, Yukarı.**
Tüm araçlar garajda: **Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Daire, Kare, R2, R1, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ.**
Polisler devre dışı: **Aşağı, Sol, Sağ, R2, Kare, Sağ, R1, Sol.**
Hızlı trafik: **Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, Sağ, Daire, Sol.**
Sınırsız nitro: **Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, Yukarı, Aşağı, Daire, Yukarı.**

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
Baraka ile oynamak için: Soul Tomb Portal'da duvara tırmanmanız gereken yere gidin. Sağ ve sol olmak üzere iki yol ile karşılaşacaksınız, sağ yolu seçin. Yolda bir heykel göreceksiniz. Fist of Ruin gücünüz ile bu heykeli kırın. Devam edin ve yarıktan geçmek için Long Jump yeteneğinizi kullanın.

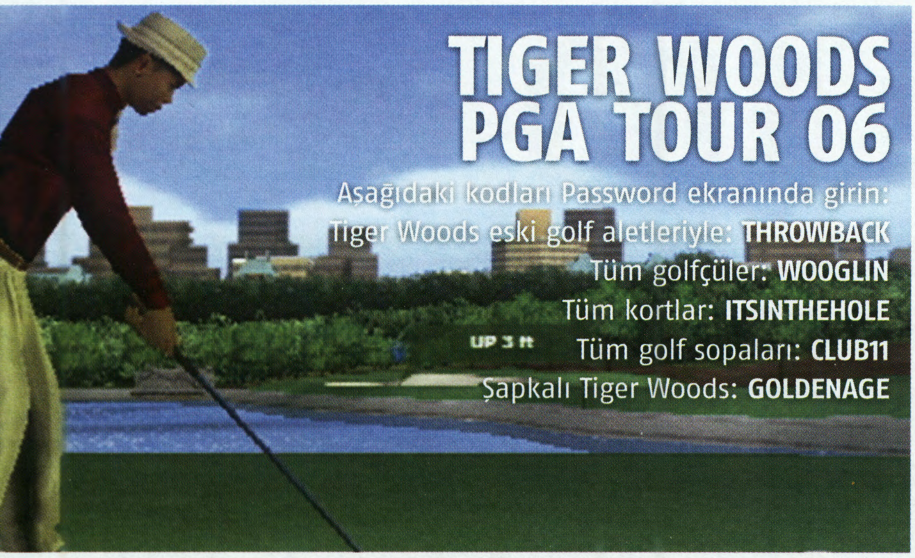
NEED FOR SPEED MOST WANTED
Castrol Ford GT için Press Start ekranında; **Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ** tuşlarına basın.
Castrol Syntec Fort GT için Press Start ekranında; **Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı** tuşlarına basın.
Porsche Cayman için Press Start ekranında; **L1, R1, R1, R1, Sağ, Sol, Sağ, Aşağı** tuşlarına basın.

NBA LIVE 06
Siyah T-Mac ayakkabısı: **258SHQW95B**
Allen Iverson'dan mesaj: **HOYAS3AI6L**
Boston Celtics'in alternatif forması: **193KSHU88J**

PSYCHONAUTS
Oyun esnasında **L1 + R1** tuşlarında basılı tutarak şu kodları girin:
Tüm güçler: **Daire, Daire, Üçgen, R2, L3, Üçgen.**
Tam sağlık: **L3, R2, R2, Daire, X, R3.**
Yenilmezlik: **Daire, R2, Daire, Daire, Üçgen, L2.**
Tam cephane: **R3, X, L3, L3, Üçgen, Daire.**

SILENT HILL 4: THE ROOM
Sub-Machine Gun için; oyunu dokuz yıldız alarak bitirin, kaydedin ve sonra yükleyin. Apartmant World'de 102 numaralı odaya girin. Silahı o odada bulacaksınız.

SHELLSHOCK: NAM '67
Sınırsız cephane için Press Start ekranında; **R2, R1, Üçgen, L2, L1,**



TIGER WOODS PGA TOUR 06

Aşağıdaki kodları Password ekranında girin:
Tiger Woods eski golf aletleriyle: **THROWBACK**
Tüm golfçüler: **WOOGLIN**
Tüm kortlar: **ITSINTHEHOLE**
Tüm golf sopaları: **CLUB11**
Şapkalı Tiger Woods: **GOLDENAGE**

Yukarı, R2, R1, Üçgen, L2, L1, Yukarı tuşlarına basın.
God modu için Press Start ekranında; **R3, L3, Sağ, Sol, L1, R1, R3, L3, Sağ, Sol, L1, R1** tuşlarına basın.

SHREK SUPERSLAM
Tüm karakter ve bölümler için ana ekranda; **L1, R1, Kare, Daire** tuşlarına basın.
Story moddaki tüm bölümleri açmak için ana ekranda; **Üçgen, Kare, R1, Daire** tuşlarına basın.
Slammageddon için ana ekranda; **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Üçgen, Kare, Kare, L1, R1** tuşlarına basın.
Süper hız gücü için ana ekranda; **L1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, R1, Kare, Daire, Üçgen, Üçgen** tuşlarına basın.

SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES
Uçakla uçarken oyunu durdurun ve şu kodu girin: **R1, R1, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sağ**. Sonra oyunu başlatın. Toonami Plane ile uçuyor olacaksınız.

SOUL CALIBUR 3
Chester ile oynamak için; Chronicles of the Sword modunda Chronicle 19'ı bitirin ya da 950 maç yapın.
Strife ile oynamak için; Chronicles of the Sword modunda Chronicle 20'yi bitirin ya da 1000 maç yapın.

SSX ON TOUR
Extras menüsüne gidin ve Cheats'i seçip şu şifreleri girin:
Tüm giysiler: **FLYTHREADS**
Sınırsız boost: **ZOOMJUICE**
Tüm videolar: **THEBIGPICTURE**
Çabuk boost: **POWERPLAY**
Yaratık oyunu: **JACKALOPESTYLE**
Kartopu savaşı: **LETSPARTY**

STAR WARS: BATTLEFRONT II
Savaş esnasında **L2 + R2**'de basılı tutarak şu kodları girin:
Sıralı askerler: **Aşağı x 3, Yukarı, Yukarı, Aşağı x 5, Sol, Yukarı x 3, Sol.**
Değişik sesler: **Yukarı x 3, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı x 3, Sol, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ.**
HUD yok: **Yukarı x 4, Sol, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ.**
Sonsuz cephane: **Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı x 3, Sol, Sağ.**
Yenilmezlik: **Yukarı x 3, Sol, Aşağı x 3, Sol, Yukarı x 3, Sol, Sağ.**

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN
Tüm karakterler için başlangıç ekranında; **L1, R2, L2, R1, Sağ, Sol, L3, R3** tuşlarına basın.
Tüm Story mod görevleri içinStory moddaki görev seçme ekranında; **L1, R1, L2, R2, Sağ, Kare, L3** tuşlarına basın.

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES
Cheat modunda şu kodları girin:
Yenilmezlik: **Kare, Kare, X, Üçgen, X, Daire, X, Daire.**
Sınırsız cephane: **X, Üçgen x 3, X, Daire, X, Kare.**
Tüm bölümler: **Kare x 3, Daire x 3, Üçgen, Üçgen.**

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE
Bölüm seçmek için ana ekranda; **L1, L2, L1, L2, L3, R1, R2, R1, R2, R3** tuşlarına basın.
Phantom Jack kostümü için; tüm bölümleri "S" derecesinde bitirin (gizli bölümler dahil).

THE WARRIORS
Tüm eşyalar ve 200$ için oyun esnasında; **R1, R2, X, Aşağı, L1** tuşlarına basın.
Sonsuz koşma gücü için oyun esnasında; **Yukarı, Üçgen, L3, Select, X, L2** tuşlarına basın.
Polisten kurtulmak için; **Yukarı, Select, X, Üçgen, Üçgen, Daire** tuşlarına basın.

URBAN REIGN
Chris ile oynamak için Story moddaki görev 46'yı tamamlayın.
Lilian ile oynamak için tüm Free moddaki Chapter 1 görevlerini, "B" ya da daha yüksek bir dereceyle tamamlayın.
Tekken'den Marshall Law ile oynamak için herhangi bir Free modu tamamlayın.
Tekken'den Paul Phoenix ile oynamak için Challange modunu tamamlayın.

WAY OF THE SAMURAI 2
Sağlığı artırmak için oyunu dondurun ve **L1 + R1**'de basılı tutarak sırasıyla; **Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Kare** tuşlarına basın (sadece Japonca versiyonu için).
Tüm karakterler için; Character Customization'a girin ve Name kutusunda durun. Hızla **L1, R2, R1, L2, L1, R2, R1, L2, Kare** tuşlarına basın.

WITHOUT WARNING
Ana menüde **Kare, X, Daire, L1, Sol, Yukarı, Sağ** tuşlarına basın. Ardından açtığınız hileleri seçmek için oyunu durdurun ve hile menüsüne girin.

WWE SMACKDOWN VS RAW 2006
Hollywood Hogan için SmackDown! Season'ı kazanın.
Jimmy Hart için Tough Enough'ı kazanın.
The Rock için SmackDown! Season'ın Story modunu tamamlayın.

X-FILES: RESIST OR SERVE
Game Settings'ten Cheats menüsünü açın ve şu kodları girin:
Yenilmezlik: **Yukarı, Kare, Daire, X, Aşağı.**
Tek vuruşla öldürme: **Daire, L2, Aşağı, R1, X.**
Tüm dosyalar: **R2, Sağ, L2, Yukarı, Kare.**

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE
Aşağıdaki kodları oyunu yüklediğiniz veya oyuncu değiştirdiğiniz noktalarda girin:
Tüm karakterler: **Sağ, Sol, Sol, Sağ, Yukarı x 3, Start** tuşlarına basın.
God modu: **Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ, Sol, Start** tuşlarına basın.
Hızlı karakterler: **Yukarı x 3, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Start** tuşlarına basın.

PSP HİLELERİ

DEATH JR
Oyunu durdurup L ve R tuşlarına basılı tutun. Şimdi kodları girebilirsiniz: Tüm silahlar: **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, Daire.**
Sınırsız cephane: **Üçgen, Üçgen, X, X, Kare, Daire, Kare, Daire, Sağ, Aşağı.**
Yenilmezlik: **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Kare, Üçgen.**
Tüm bölümler: **Yukarı x 4, Aşağı x 4, X, X** (hilelerin çalışması için oyundan çıkmalı ve Museum'a girmelisiniz).

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
Tüm hile kodlarını oyun esnasında girin:
Tam sağlık: **L1, R1, X, L1, R1, Kare, L1, R1.**
Tam zırh: **L1, R1, Daire, L1, R1, X, L1, R1.**
250.000$: **L1, R1, Üçgen, L1, R1, Daire, L1, R1.**
Silahlar (1): **Yukarı, Kare, Kare, Aşağı, Sol, Kare, Kare, Sağ.**
Silahlar (2): **Yukarı, Daire, Daire, Aşağı, Sol, Daire, Daire, Sağ.**
Silahlar (3): **Yukarı, X, X, Aşağı, Sol, X, X, Sağ.**
Aranma derecesini sıfırlama: **L1, L1, Üçgen, R1, R1, X, Kare, Daire.**



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Oyun esnasında aşağıdaki kodları girin:
Tüm silahlar: **L2 + R2**'de basılı tutarak; **Sağ, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Sol** tuşlarına basın.



en iyi 100

PS2'NİN EN İYİ 100 CANAVARI!

BU SAYI

Geçen sayıda son dönemde çok fazla iyi oyun çıkmadığından yakınıp durmuştuk. Galiba birileri bizi duydu, çünkü listemiz neredeyse %20 oranında değişti. Listeden birçok oyun çıktı ve listeye yeni oyunlar girdi. Şimdi sizi yılın son En İyi 100 listesiyle baş başa bırakabiliriz. Dikkat edin de kaybolmayın!

50 CENT: BULLETPROOF — BRONZ
50 Cent'in aksiyon oyunu.

ACE COMBAT: SQUADRON LEADER — BRONZ
"İt dalaşı" mı yapmak istiyorsunuz? Squadron Leader'ı deneyin!
DVD#01

AMPLITUDE — GÜMÜŞ
Online desteği de bulunan güzel bir müzik oyunu.

AREA 51 — GÜMÜŞ
Amerika'nın ünlü 51. Bölge'sinde geçen kaliteli bir FPS.
İNCELENDİ RPS2D#2 PUAN 09

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT — GÜMÜŞ
Gerilimli çatışmalarıyla harika bir FPS.
DVD#05

BEYOND GOOD & EVIL — BRONZ
Rayman'in yaratıcısından her şeyiyle orijinal bir platform oyunu.

BRIAN LARA INT. CRICKET 2005 — ALTIN
Şimdiye kadar yapılmış olan en iyi kriket oyunu...

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 — BRONZ
İkinci Dünya Savaşı'nda geçen etkileyici bir shooter.
DVD#02

BURNOUT REVENGE — ALTIN
Emin olun, daha hızlısı yok.
İNCELENDİ RPS2D#3 PUAN 10 DVD#03

CALL OF DUTY: BIG RED ONE
Daha iyi grafiklerle bizi savaşın ortasına bırakıyor.
İNCELENDİ RPS2D#4 PUAN 7

COLD WINTER — BRONZ
Takım tabanlı aksiyon oyunlarını sevenler mutlaka denemeli.

COLIN MCRAE RALLY 2005 — GÜMÜŞ
Dere tepe demeden McRae ile tozu dumana katın.

CONFLICT: GLOBAL STORM — BRONZ
Takım tabanlı aksiyon oyunlarını sevenler mutlaka denemeli.
İNCELENDİ RPS2D#3 PUAN 08 DVD#03

DARKWATCH — BRONZ
Kovboyların vampirlere karşı savaştığı etkileyici bir shooter.

DEF JAM VENDETTA: FIGHT FOR NEW YORK — BRONZ
Hey adamım! Amerikan Güreşi yapalım! Yea?

DESTROY ALL HUMANS! — GÜMÜŞ
Bir oyunun ismi bu kadar mı amacını belli eder? Kaçsak mı, ne yapsak?

DEUS EX — GÜMÜŞ
Birçok tür ile harmanlanmış bu FPS, hala hitler arasında.

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING — GÜMÜŞ
Silahlar, kılıçlar, sert müzik ve Dante! Kaçırılmamalı...

DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS
Derin, detaylı, samuray, strateji, aksiyon...

ESPN NHL 2K5 — BRONZ
İyi bir buz hokeyi oyunu.

EVERYBODY'S GOLF — BRONZ
Çizgi-film tarzındaki grafiklerle golf oynamak, gülmek vesaire...
DVD#03

EYETOY: ANTIGRAV
EyeToy'la jet kullanmak istiyorsanız...

EYETOY: PLAY 2 — BRONZ
Bir EyeToy daha... Ve kesinlikle eğlenceli.

FAHRENHEIT — BRONZ
Oyunun gidişatını tamamıyla değiştirebildiğiniz bir adventure.
İNCELENDİ RPS2D#3 PUAN 08 DVD#03

FIFA FOOTBALL 2005 — BRONZ
Daha çok lisans, daha sağlam bir oynanış ve First Touch sistemi.

FINAL FANTASY X-2 — GÜMÜŞ
Final Fantasy'yi dişilerle oynamak...

FREEDOM FIGHTERS — GÜMÜŞ
Kuşatılan New York'ta geçen, bağımlılık yaratan, akıcı bir taktik/aksiyon.

FROM RUSSIA WITH LOVE — BRONZ
Bond, James Bond döndü; bu defa Rusya'da.

FULL SPECTRUM WARRIOR
Detaylı bir strateji/taktik/aksiyon...
DVD#01

GUN — GÜMÜŞ
GTA'nın yapımcılarından Vahşi Batı'da geçen güzel bir shooter...

GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK — ALTIN
İki süper oyun aynı DVD'de.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — ALTIN
Vice City'den kat kat büyük, gelmiş geçmiş en "kapsamlı" oyun.

GRAN TURISMO 4 — GÜMÜŞ
Beklediğimiz gibi; en iyi GT oyunu.
İNCELENDİ RPS2D#1 PUAN 09

GOD OF WAR — ALTIN
Epik konusu, mükemmel komboları ve temposuyla bir numara.
İNCELENDİ RPS2D#2 PUAN 10

HITMAN: CONTRACTS — BRONZ
"Ben suikastçıyım, hür yaşarım ve kel ölürüm!"

ICO — GÜMÜŞ
Benzersiz, büyülü bir aksiyon/adventure.

JAK 3 — BRONZ
Sivri esprileriyle ve devasa bölümleriyle oynanmayı hak ediyor.

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING — GÜMÜŞ
007 sonunda hak ettiği yerde...



"EN İYİ 100 OYUN" ANAHTARINIZ

ALTIN
Görülmesi ve bulunması çok zor. Kusursuz oyunlara verdiğimiz ödül (10/10).

GÜMÜŞ
Kesinlikle oynamanızı tavsiye ettiğimiz sağlam oyunlara verdiğimiz ödül (9/10).

BRONZ
Çok az kusuru olan oyunlara verdiğimiz ödül (8/10).

DVD#X
Oynanabilir demosunun hangi sayımızda olduğunu gösterir.

EN İYİ 5 PSP

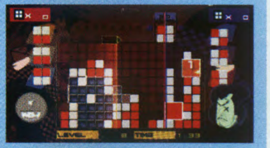
Zirvedeki 5 PSP oyunu...



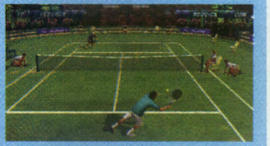
1 GTA: LIBERTY CITY STORIES — YENİ — 9/10
Yeni görevler, yeni silahlar, yeni araçlar ve multiplayer özelliğiyle yeniden Liberty City'deyiz.



2 RIDGE RACER — 9/10
PSP'deki en iyi yarış oyunlarından... Tek kişilik oyunu bir yana, bağımlılık yapan bir multiplayer moda da sahip. Fazla arkadaşı olan var mı?



3 LUMINES — 9/10
Kare kare kutucukların içine bu eğlencenin sığdırılması şaşırtıcı. Kaliteli müziklerle birlikte ortaya neredeyse bir klasik çıkıyor.



4 VIRTUA TENNIS — 8/10
PSP'de, Wimbledon'da oynamanızı sağlayan tek oyun. Kapsamlı kariyer ve WiFi multiplayer moduyla göz kamaştırıyor.



5 PURSUIT FORCE — 8/10
Bir dakikası bile durağan olmayan bu oyunda araçlardan araçlara atlayabiliyor ve suçluları gerek yaya, gerekse farklı araçlarla yakalıyoruz.

KILLER 7 — BRONZ
Fazla sayıda karakter, ilginç konu ve özel grafikler...

KILLZONE — GÜMÜŞ
Konsolunuzu her daim işgal edecek inanılmaz bir FPS.

KINGDOM HEARTS — BRONZ
Disney ve Square ultra sevimli bir RPG için buluşmuşlar. Ve...

LEGO STAR WARS — BRONZ
Lego'dan Star Wars... Şaşırtıcı, ama gerçekten çok eğlenceli.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 08

MADDEN NFL 06 — GÜMÜŞ
Teknik olarak daha gelişmiş ve derin... PS2'deki en iyi Amerikan futbolu...

MANHUNT — GÜMÜŞ
Kirli, ürkütücü, ama etkileyici bir oyun. GTA'nın yapımcılarından...

MASHED — GÜMÜŞ
Micro Machines'in kuzeni. PS2'de şimdilik benzeri yok.

MAXIMO VS ARMY OF ZIN — BRONZ
PS2'deki en iyi platformlardan biri...

MERCENARIES — GÜMÜŞ
Savaşırken para kazanmak...

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY — ALTIN
Tam anlamıyla bir şaheser. Keşke Snake de görebilseydi...

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER — GÜMÜŞ
Snake ormanın nabzını tutmak için döner ve fare yer.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09 **DVD#01**

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION — GÜMÜŞ
Para kazanıp arabanızı güçlendirin, yarışlara katılın...
İNCELENDİ RPS2D#2 **PUAN** 09

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS — BRONZ
Mortal Kombat'ın beat'em up versiyonu.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 08

MOTO GP4 — BRONZ
F1'in iki tekerlekli versiyonu. Ama daha tehlikeli...
İNCELENDİ RPS2D#2 **PUAN** 08

MUSIC 3000 — GÜMÜŞ
Gerçek bir kayıt stüdyosu...

NBA BALLERS — BRONZ
Basketbol seviyorsanız bu oyun arşivinizde bulunmalı.

NBA STREET V3 — GÜMÜŞ
PS2'deki en iyi sokak basketbolu.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09

NEED FOR SPEED: MOST WANTED — BRONZ
PS2'deki en iyi sokak basketbolu.
İNCELENDİ RPS2D#4 **PUAN** 09

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 — BRONZ
Çok sayıda yol ve modla en az ilki kadar iyi.

NFL STREET 2 — BRONZ
Fazla takım seçeneği olan zevkli bir Amerikan futbolu.

OBSCURE — GÜMÜŞ
Gerilim oyunları sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacağı kesin.

ONIMUSHA 3 — GÜMÜŞ
Yenisi gelene kadar kral Onimusha 3.

PETER JACKSON'S KING KONG — GÜMÜŞ
En iyi film oyunlarından biri...
İNCELENDİ RPS2D#4 **PUAN** 09 **DVD#04**

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES — BRONZ
Bir prensten iki karakter...
İNCELENDİ RPS2D#4 **PUAN** 08

PRO EVOLUTION SOCCER 5 — ALTIN
Daha gerçekçi, daha güzel, daha, daha...
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 10

PROJECT ZERO — BRONZ
İnsanı tedirgin eden bir korku oyunu.

PSYCHONAUTS — GÜMÜŞ
Arkadaşlarınızın beyinlerinde yolculuk ettiğiniz "kırık" bir adventure.

RAINBOW SIX 3 — BRONZ
Gerçekçi ve online görevler...

RATCHET & CLANK 3 — GÜMÜŞ
Geniş silah yelpazesi ve eğlenceli oynanışıyla serinin en iyisi.

RED DEAD REVOLVER — GÜMÜŞ
Vahşi Batı'da altıpatlar kullanmanın tek yolu...

RESIDENT EVIL 4 — ALTIN
En yeni ve en iyi Resident Evil...
İNCELENDİ RPS2D#4 **PUAN** 10

REZ — GÜMÜŞ
Ritim alaşımlı (!) shoot-em-up.

SECOND SIGHT — BRONZ
Birçok güç kullanabildiğiniz heyecanlı bir oyun.

SHADOW OF ROME — BRONZ
Capcom'dan Roma temalı, eğlenceli bir aksiyon oyunu...

SILENT HILL 3 — GÜMÜŞ
Resident Evil'la birlikte zirvede.

SINGSTAR POPWORLD — BRONZ
Sesiniz iyi de olsa, kötü de olsa...
DVD#02

SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES — BRONZ
Sly ve arkadaşlarının yeni macerası...
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 08 **DVD#04**

SMASH COURT PRO TENNIS TOURNAMENT 2 — BRONZ
İkinci set... Zor, ama çok eğlenceli.

SOCOM II: US NAVY SEALS — BRONZ
Online destekli bir taktik shooter.



MAXIMO VS. ARMY OF THE ZIN
Maximo'nun devamı olan Army of the Zin'in en önemli artısı, hareket zenginliği. Oyunda kılıcımızı ve kalkanımızı geliştirerek yeni özelliklere sahip olabiliyoruz. Bu da uzun ve etkili kombolar yapabilmemizi sağlıyor.



SOUL CALIBUR III — GÜMÜŞ
Efsane dövüş oyununun adına yakışır devamı...
İNCELENDİ RPS2D#4 **PUAN** 09

SPARTAN TOTAL WARRIOR — GÜMÜŞ
Mitolojik bir strateji oyunu... PS2'de alternatifsiz.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 09 **DVD#04**

SPIDER-MAN 2 — BRONZ
Ultimate Spider-Man gelene kadar en iyisi...

SPLINTER CELL CHAOS THEORY — GÜMÜŞ
Ses çıkarmadan, kaos yaratmadan...
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09

SSX 3 — GÜMÜŞ
Uzun ve hızlı yarışlarıyla PS2'de tek.

STAR WARS: BATTLEFRONT II
Star Wars fanatikleri için uzay savaşları...
İNCELENDİ RPS2D#4 **PUAN** 07

SUPER MONKEY BALL DELUXE — BRONZ
Baş rollerini maymunların paylaştığı arcade bir oyun. **DVD#02**

TEKKEN 5 — BRONZ
Yeni dövüşçüler, onlarca yeni kombo, mekan ve mod...

TIGER WOODS PGA TOUR 2006 — BRONZ
Tiger Woods'un resmi yeni golf oyunu.

TLOTR: THE RETURN OF THE KING — BRONZ
Frodo sinemadan sonra PS2'ye de damgasını vurdu.

THE SUFFERING: TIES THAT BEHIND — BRONZ
İlk oyundan daha kanlı ve daha gerilimli bir korku oyunu.
İNCELENDİ RPS2D#3 **PUAN** 08

TIMESPLITTERS 2 — ALTIN
Kel kahraman, bol silah, etkileyici konu ve FPS...

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT — GÜMÜŞ
En az TimeSplitters 2 kadar iyi.
İNCELENDİ RPS2D#1 **PUAN** 09

TOCA RACE DRIVER 2 — BRONZ
PS2'deki sayılı ralli oyunlarından biri.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND — BRONZ
Bu kez şovda BMX'ler de var.
İNCELENDİ RPS2D#4 **PUAN** 08

TOTAL OVERDOSE — BRONZ
Bir klasik değil, ama birçok orijinal fikir içeriyor.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
Birçok süper hareket yapabildiğiniz eğlenceli bir aksiyon.

VIEWTIFUL JOE 2 — BRONZ
Sağlam kontroller ve kombolar...
İNCELENDİ RPSD2#1 **PUAN** 08

WALLACE & GROMIT — BRONZ
Filmden oyuna başarıyla geçiş yapan eğlenceli bir dünya.

WRC RALLY EVOLVED — GÜMÜŞ
Rasgele engelleri ve süper grafikleriyle bir numara.

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006 — GÜMÜŞ
Güreş sevenlerin mutlaka oynaması gereken harika bir oyun.

XIII — BRONZ
Çizgi-roman kahramanının FPS versiyonu.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER — BRONZ
Konami'den PS2'deki en iyi aksiyonlardan biri...



shadow of the colossus

DÜNYA'NIN YALNIZ KALDIĞI AN...



İLK İNCELEME RPS2D#04
PUAN 10

Dizlerine kadar gelen çiğ taneli çimenlerin arasında, görünmezliğe uzanan uçsuz bucaksızlığa doğru hafif adımlarıyla koşarken izlerdim onu hep. O uzaklaştıkça, bana geri döneceği zamanın uzadığını düşünerek endişelenmeye başlardım; o da bunu hissediyormuş gibi bir anda durur ve hiçbir zaman sözlerini ezberleyemeyeceğim şarkısını mırıldana mırıldana geri dönerdi yanıma. Tam ayaklarımın ucuna vardığında etrafında dönmeye başlar, dengesini kaybettiğinde onu yakalamamı beklerdi. O gün, güneşin çiğ damlalarına karşı acımasız olduğu günde, sımsıkı sarıldım koşmaktan nefes nefese kalmış bedenine. Güneş gibi sıcacık güldü, o da kuruttu çiğ damlalarını. Fısıltılı sesi o kadar yumuşaktı ki, arkamızdaki yosunlu dağ sırf tekrar duyabilmek için geri gönderdi, yankılattı kelimelerini. Bu ufacık oyun, bizi yutmaya çalışmayan bu koskoca dünyayı daha da ufaltırdı gözümüzde, sonunu başka şekilde hayal ettiğimiz ufuğu bize doğru yakınlaştırırdı, geceye kadar yalnızlığımızı ertelerdi. Yosunlu dağdan, taş köprüye, çiğ damlalarından, minicik uğur böceğine kadar herkes ona hayrandı. Ayağı bir taşa takılsa toprak pamuklaşırdı, kolunu bir dal parçası çizse yapraklarla ağaçlar kavgaya tutuşurdu, rüzgar onu üşütse, güneş rüzgarı alt ederdi. Ben onundum, ama o uçsuz bucaksızlığındı.

Gözlerimin içine bakarak, "Bugün hiç gitmediğimiz bir yere gidelim." dedi, her gün söylediği gibi. Doğduğumuzdan beri her gün, dönememe ihtimalimizi hesaba katmadan hiç gitmediğimiz bir yere gidiyorduk yorulmayan atımızla. Her gün yola koyulduğumuz halde, azalmamıştı hiç gitmediğimiz yerlerin sayısı, azalmayacaktı da; çünkü biz geri döndüğümüzde, ayak izlerimiz bizi takip edecek ve ayak bastığımız yerler bizi çoktan unutmuş olacaktı. Bu yüzden heyecanını hiç kaybetmedi, bu yüzden atımızın üzerindeyken bana tutunmaktan yorulmadı, bu yüzden bu Dünya onu korumaktan ve şaşırtmaktan hiçbir zaman yılmadı. Ama ben de dahil olmak üzere tüm Dünya, onu sonsuza dek koruyamayacağımızın ve şaşırtamayacağımızın farkına varamadık.

"Bugün, güneş yerine bulutları takip edelim." dedi parıl parıl sesiyle. Karşı çıkmak istemedim, kelimeler kursağında can çekişmesin diye. Nasıl olsa güneş kadar bulutlar da ona aşıktı, bulutlar da ona zarar gelmesin diye anlaşmıştı aralarında. Usul usul takip ettik; dağlara taşlara benzettik bulutları... Çimenler, toprak; toprak, çamur; çamur, su oldu; kendimizi bir anda içinde bulduğumuz mağara nal seslerini boğdu. Su bize yabancıydı. Biz de mağaraya yabancıydık. Mağara boyun eğmemişti Dünya'ya, Dünya boyun eğmeyenleri cezalandırmazdı; mağaranın en büyük, doğal cezası yalnızlığıydı. "Bu mağarayı hatırlıyorum." dedi titreyerek. Korkudan üşümüş ellerini tuttum soğuk ellerimle. "Nasıl hatırladın bu mağarayı, buraya hiç gelmediğimiz halde?" diye sordum, onu ürkütmemeye çalışarak. Gözlerini kapatıp, "Ben burada doğdum." dedi ve attan indi. Üşüyordu, ama onu ısıtacak güneş gizlenmişti.

Tek kalan bendim, bir tek ben kalmıştım onu koruyacak

Korkuyordu, ama onu yatıştıracak kuşlar kayıptı. Tek kalan bendim, bir tek ben kalmıştım onu koruyacak; bu kıskanç ve yalnız mağara benimle savaşacaktı, onu benden ve Dünya'dan almak için. "Haydi gel, gidelim buradan." diyerek elimi uzattım. Yüzünün çizgileri donuklaşmıştı; içinde doğduğu su, ondan nefret ediyordu. Cevap vermedi, kafasını çevirdi ve donuklaşan çizgilerinin arasından gülümsedi zorla. Karanlığa uzanan uçsuz bucaksızlığa doğru, hafif adımlarıyla yavaş yavaş yürümeye başladı. O uzaklaştıkça, bana geri döneceği zamanın uzadığını düşünerek endişelenmeye başladım, ama o bu sefer ne durdu, ne de geri döndü. Onu Dünya'ya hediye eden mağara, içinden çıkamadığı kıskançlığıyla sularını yükseltti, fırtınayla bağırdı, sisle küfür yağdırdı, yalnızlığının intikamını aldı. Sesini, sıcaklığını, gülümsemesini, kocaman bakışlarını yuttu, bedenini kustu gözlerimin önünde. Mağara benimle savaşmaya yanaşmamıştı bile...

Doğduğu yerde yatan bedenine doğru yürüdüm büyük bir hissizlikle. Beni oyuna getiren bulutlar mıydı, yoksa o muydu? Hiç bu kadar ağır gelmemişti bedeni daha önce. Ağlayamadım, göz yaşlarım suya karışmasın diye. Göz yaşlarım da ağırlaştı, kollarımın arasındaki soğuk bedenine karıştı. Mağara onu nasıl yuttuysa, Dünya da beni yutacaktı. Dünya baş kaldıranları cezalandırmazdı, ama seyirci kalanları cezalandırırdı. Sessiz bedenini sırtıma dayadım ve atıma bindim. Mağaradan çıkar çıkmaz cezalandırılacağımı bile bile yola koyuldum. Sırtımdaki, Dünya'nın en büyük aşkına herkes tuzunu akıttı gözlerinden. Güneş, çimenler, toprak ve ağaçlar, bulutları kovdu gökyüzünden. Her şeye gücü yeten Dünya, onu tekrar hediye edemez miydi kendine? Benim yalnızlığım, mağaranın yalnızlığı, Dünya'nın yalnızlığı... Onun adı Eve'di ve o her şeyin aşkı, her şeyin oyuncağıydı. Ve ben; yeni oyuncak, onu her şeye tekrar hediye edebilmek için, yalnızlıktan sıkılan "diğerleri"ni korkularımla eğlendirecektim... ■ **Elif Akça**



geri sayım

KÜLTÜR MANTARI SUNAR: GERİ SAYIM



Havanın yaklaşık -92 derece olduğu şu günlerde, evimizde arkadaşlarımızla veya daha iyisi, sevgilimizle oturup saatlerce oyun oynamak veya film izlemekten daha iyi bir aktivite yapılabileceğini sanmıyorum açıkçası.

Biz de bu ay, çok fazla yeni oyun çıkmamasını fırsat bilerek kendimizi filmlere adadık. Bunları uzun uzun; sinema, ev, PSP olarak üçe ayırmaya dahi zamanımız kaldı. Sinemada Spielberg'ün son eseri Munich bizi karşılarken, evde onlarca DVD, PSP'de ise çeşitli UMD filmlerle, PSP'ye bilgisayardan aktardığımız videolarla oyalandık. PSP'de film izlemenin tadını da sonuna kadar çıkarmış olduk bu sayede. Filmlerle olan birlikteliğimizi abartmış olmalıyız ki, bu arada dergiyi unutmuşuz. Dergiyi kimin, nasıl hazırladığını bilen yok. Ne kadar ilginç, değil mi?

Elif Akça

Elif Akça,
elif@ps2dergisi.com



sinema



albüm



psp



araştırma



Spielberg'ün Oscar krizi mi, yoksa bir başyapıt mı?

92 **SİNEMA**
Spielberg'ün son filmini herkes gibi biz de merakla bekliyorduk. Peki sonuç ne oldu dersiniz?

92 **ALBÜM**
The Strokes'tan Belle & Sebastian'a, Beth Orton'a kadar son albümler, son senfoniler...

93 **PSP'YE VİDEO AKTARMA**
Bilgisayarınızdaki video dosyalarını PSP'nize aktarmak için mini rehber...

93 **PSP'DE GÖRDÜĞÜMÜZ İLGİNÇ ŞEYLER**
Bu ay PSP'de gözümüze takılanlar...

94 **TV ELEŞTİRİSİ / RÖPORTAJ / PSP MÜZİK REHBERİ**
Televizyonda son durum, Cenk & Erdem ile röportaj ve PSP için müzik link'leri...

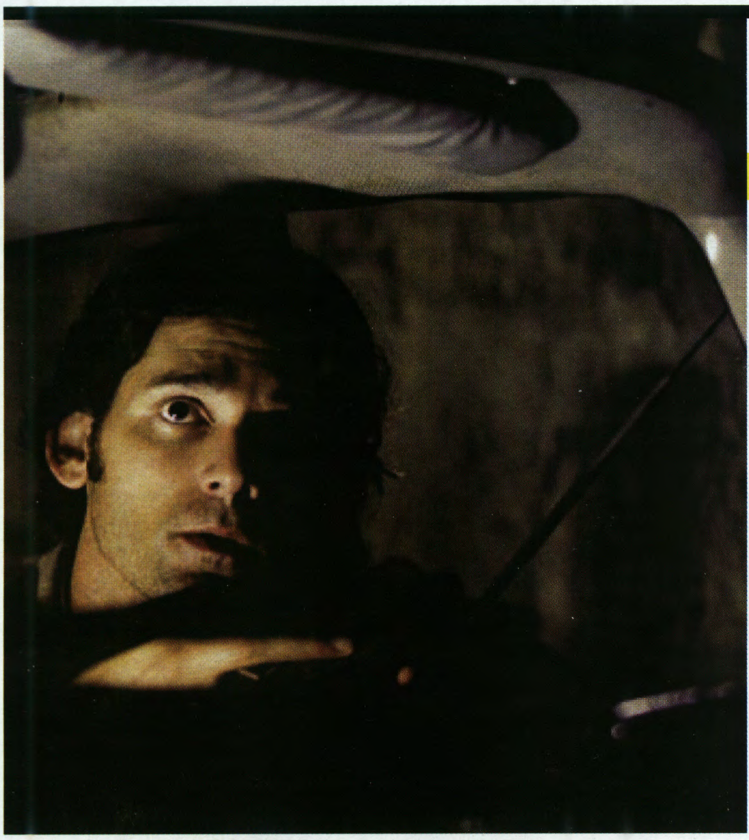
95 **PSP'DE DUVAR KAĞIDI**
Yeni aldığınız PSP'nizin duvar kağıdından sıkıldınız mı? Bizimle merkeze kadar gelin.

96 **RPS2D ARAŞTIRMASI**
RPS2D olarak, Mustafa'dan sonra Blu-ray Hakkında Her Şey'i açıklamanın haklı sevincini yaşıyoruz.





Bu kızı her yerde taşımanız için gereken her şeyi yaptık!



MUNICH

SIRLARIN KESİŞTİĞİ BİR DÜNYA...



YÖNETMEN
Steven Spielberg
SENARYO
Tony Kushner, Eric Roth
OYUNCULAR
Eric Bana, Daniel Craig, Ciarán Hinds, Mathieu Kassovitz, Hanns Zischler
RPS2D NOTU
8/10

Çoğumuz sırtımızda garip yükler taşıyarak geliyoruz bu dünyaya; vatan gibi, millet gibi. Bunlar öylesine hazır şeyler oluyor ki, gerçekliklerinden hiç şüphe duymuyoruz. Nasıl yaratıldığından, yaratılış hikayelerinin ardında nelerin döndüğünden haberimiz olmuyor. Zaman zaman uyanmak, tarihe bakmak lazım. 15, 50, 100 sene önce inşa edilmiş bir şey, değişmez bir gerçek olabilir mi? George Jonas'ın Vengeance adlı romanından uyarlanan Munich, çok açık olmasa da, bu soruları soran, vatanların nasıl kurulduğu üstüne düşünen bir film. 1972 Münih Olimpiyatları sırasında, Filistinli Kara Eylül Örgütü tarafından kaçırılan 11 İsrailli sporcu, başarısız bir kurtarma operasyonu sırasında öldürülür. Bunun üzerine İsrail Başbakanı Golda Meir, Mossad üyelerinden oluşan beş kişilik bir örgüte Münih olayını planlayan ve gerçekleştiren Filistinliler'i öldürme emri verir.

Steven Spielberg, 70'lerin casusluk filmlerinin atmosferini, her zamanki hümanist yaklaşımıyla birleştirmiş ve ortaya üç saat sürse de, sıkılmadan izlenebilen çok başarılı bir yapım çıkmış. Kanın her zaman daha çok kan getireceği ve hep dökene geri döneceği mesajı filmin her yerinde, ve bu özelliğiyle yan salonda gösterilen Kurtlar Vadisi'ne de selamı çakıyor. ■ **MK**



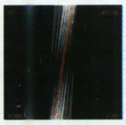


UMD Filmler

Piyasadaki UMD'ler...
- *The Devil's Rejects*
- *Ronin*
- *Robocop*
- *Wolf Creek*
- *American History X*
- *The Longest Yard*
- *Lords Of Dogtown*
- *Dumb And Dumber*
- *Spawn*
- *Cellular*
- *Final Destination 1/2*
- *The Cell*
- *The Sixth Sense*



THE STROKES
First Impressions of ***Earth***



New York'lu grup The Strokes'un ilk iki albümünü (Is This It ve Room On Fire) uzun süre keyifle dinlemiştim. Hatta koca GTA: San Andreas'ı hiç sıkılmadan sadece birkaç şarkısı eşliğinde bitirdim. Grup, üçüncü albümleri olan First Impressions of Earth'ü yeni yılın ilk haftasında piyasaya sürdü. 14 şarkıdan oluşan albümün ilk single'ı Juicebox dışında Razor Blade, On the Other Side, Ask Me Anything ve Evening Sun, ilk dinlediğimde dikkatimi çeken ve beğendiğim şarkılar... Önceki albümündeki çizgisini koruyan The Strokes, yine güzel melodilerle ön plana çıkıyor. Her şarkısı uzun süre bıkmadan dinlenebilecek FloE için, kendi adıma, 2006 yılında şu ana kadar çıkan en iyi albüm diyebilirim. Hatta saydığım birkaç şarkı eşliğinde bir GTA daha bitirebilirim. ■ **ŞA**



BELLE & SEBASTIAN
The Life ***Pursuit***



Belle & Sebastian, İskoçya'nın en sevilen gruplarından biri. Solist Stuart Murdoch önderliğindeki grup, bir kısım medya tarafından İskoçya'nın gelmiş geçmiş en iyi gruplarından biri olarak gösteriliyor. Benim onlarla tanışmam ise albümlerinde yer almayan, 2000 yılında bir single olarak piyasaya sürülen Legal Man şarkısı ile oldu. Grup, 1996 yılında Tigermilk albümüyle başladığı kariyerine bu son albüm ile birlikte toplam yedi albüm sığdırdı. The Life Pursuit oldukça yeni ve ilk olarak 6 Şubat'ta İngiltere'de piyasaya çıktı. 70'li yılların atmosferini koruyan grubun son albümünde 13 şarkı bulunuyor. Ada müziğinden hoşlanıyorsanız, kesinlikle denemelisiniz; daha önce adını duymamış olsanız da bana güvenin. ■ **ŞA**

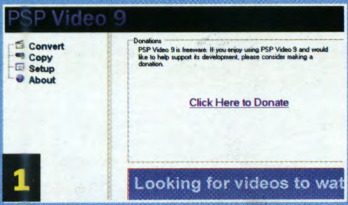


BETH ORTON
Comfort of ***Strangers***

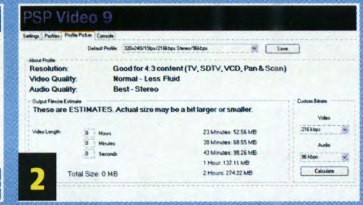


Yeni yıldan bu yana; güzel filmler gelmiyor, harika albümler çıkmıyor, neden gelmiyor, niçin çıkmıyor gibi kişisel endişelerin ardından rastladığımız Comfort of Strangers, adıyla özdeş bir şekilde, yabancı bir sesin ne kadar tanıdık olabileceğini hatırlatıyor. Beth Orton bir İngiliz olmakla birlikte, bu yazı Beth Orton'u tanıtma amacı taşımayan bir albüm tanıtımı olarak kayıtlara geçsin. Albüm kesinlikle İngiliz müziği kalıplarında değil. Sonic Youth'la çalışan prodüktör Jim O'Rourke'un etkilerini taşıyor. Daha çok akustik, bayan vokallere özgü bir duruluğa sahip ve çeşitli enstrümanlarla (hem de hiç oryantal olmayan enstrümanlarla) bezeli. Sözün özü; bu albümü, kar küremekten sıkılanların özlemle beklediği sakin bahar akşamlarında, kahveye arkadaş olarak dinleyebilirsiniz. ■ **AÇ**

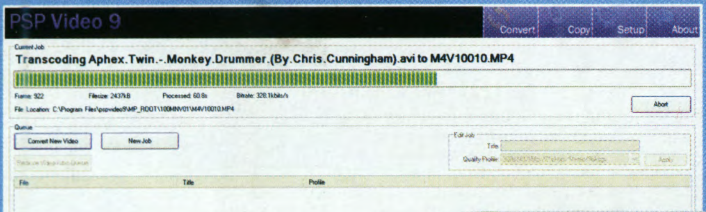
4 adımda, bilgisayardan PSP'ye video aktarma



1



2



3



4

Video dosyalarınızı PSP'de izlemenin yolu...

PSP, sadece MP4 ve AVC formatındaki videoları gösterebiliyor. İzlemek istediğiniz videoları bu formatlardan birine çevirmelisiniz. Bunun için, www.pspvideo9.com adresinden ücretsiz olarak indirebileceğiniz PSP Video 9 **1** programını kullanabilirsiniz. Programın kullanımı gayet basit. Kurulumdan sonra "Setup" bölümünden **2** video ayarlarını (çözünürlük, saniyedeki kare oranı ve ses kalitesi gibi) istediğiniz gibi belirleyin. Ancak tercihlerinizi yaparken video kalitesi ile dosya boyutu arasındaki doğru orantıyı göz önünde bulundurun. Eğer "Ben pek anlamam bu işten." diyorsanız, "Profile Picker" bölümündeki hazır ayarlardan birini seçebilirsiniz.

Şimdi "Convert" bölümündeki "Convert New Video" seçeneğine basarak çevirmek istediğiniz video dosyasını seçmelisiniz **3**. Son olarak, işlem bittikten sonra "Copy" bölümüne girerek dosyayı PSP'ye aktarın. Ve mutlu sona ulaşın **4**.



BU AY PSP'DE GÖRDÜĞÜMÜZ İLGİNÇ ŞEYLER

BİNLERCE MATERYAL ARASINDAN EN İLGİNÇ ÜÇ ŞEYİ SİZİN İÇİN SEÇTİK.

#3 LADIES, LOGOS AND LUST

Fuarlarda ilginizi en çok ne çekiyor? Tanıtılanlar mı, yoksa tanıtanlar mı? Birçok fuarda olduğu gibi, Tokyo Game Show 2005'te de her standın önünde en az bir güzel kız bulunuyordu. Markaların renklerine bürünen ve üstlerinde (!) logolarını taşıyan bu kızların fotoğraflarına, **www.psp-vault.com** adresinden File Vault/Other bölümüne girerek ulaşabilirsiniz.

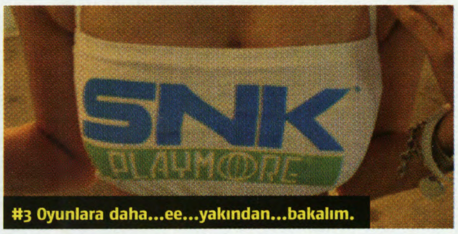
#2 OUT OF ORDER

Alman yapımı olan bu kısa film, asansörde kalan asabi bir adamın başına gelenleri anlatıyor. Bu ilginç filmi, **www.planetmg.com** adresindeki PSP Downloads/short films bölümünde bulabilirsiniz. Ancak dosyayı indirebilmek için önce siteye üye olmanız gerekiyor.

#1 STAR WARS GANGSTA RAP

Kafamızı nereye çevirsek Star Wars... Star Wars ile rap müziğin buluştuğu noktada, karşımıza Star Wars Gansta Rap çıkıyor. Bu ilginç yapımı **www.psp-vault.com** adresindeki File Vault/Videos bölümünde bulabilirsiniz.


#2 Zor bir durum...



#3 Oyunlara daha...ee...yakından...bakalım.

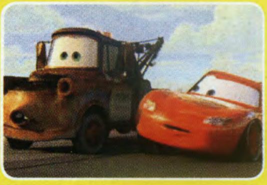

#1 Yo adamım yo!

trailer park

En son filmlerin fragmanlarını PSP'nizde izleyebilirsiniz.



V FOR VENDETTA
Çizgi-romandan sinemaya uyarlanan V for Vendetta'nın senaryosunu, Matrix'in yaratıcıları Wachowski Kardeşler hazırladı. Filmin fragmanı için; www.movie-list.com/psp.



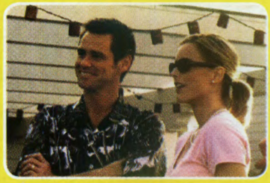
CARS
Monsters Inc. ve The Incredibles ile bizi büyüleyen Pixar'ın bu yeni animasyon filmi de diğerleri kadar başarılı olabilir. Fragman için; www.movie-list.com/psp.



THE PRODUCERS
Bir müzikal olan The Producers, Oscar öncesi düzenlenen Altın Küre Ödülleri'nde En İyi Film adayları arasında gösterilmiş, ancak törenden eli boş ayrılmıştı; www.planetmg.com.



MEMOIRS OF A GEISHA
Ülkemizde yeni vizyona giren "Bir Geyşa'nın Anıları", altı dalda Oscar'a aday gösterildi. Filmi izlemediyseniz, fragmanı www.planetmg.com adresinden indirebilirsiniz.



FUN WITH DICK AND JANE
28 yıl aradan sonra tekrar çekilen filmde, Dick karakterini Jim Carrey, Jane karakterini ise Téa Leoni canlandırıyor. Fragmana www.movie-list.com/psp adresinden ulaşabilirsiniz.

TV ELEŞTİRİSİ

ŞU UZAKTAN KUMANDAYI UZATABİLİR MİSİNİZ?

"Ben televizyon izlemiyorum." diyen birinin bile haftada en az üç saat televizyon izlediğini düşünürsek, içine insanların nasıl sığdığını hala çözemediğim bu kutu bizi nasıl esir alıyor, siz düşünün. Belki onun hakkında ileri geri konuşursak korkar ve bir daha açılmaz, deneyelim bakalım.

Ocak ayının son çeyreğinde yayınlanan Siyaset Meydanı'nda, magazin basını ve habercilik ahlakı enine boyuna tartışıl... Hayır, tartışılmadı. Çünkü hem konuklar, hem de Bahçeşehir Üniversitesi öğrencileri hayatımda duyduğum en anlamsız ve en boş soruları sorarak, kurt magazin basını üyelerinin tek ayak üzerinde 40 takla atmalarına izin verdiler. Bir insan, bir programı eleştirip programın yapımcısına soru yöneltirken "Ben programlarınızı izlemiyorum!" derse, o noktada iş bitmiştir zaten. Biri de çıkıp "Evet, her gün izliyorum ve şu noktalar çok rahatsız edici." diye başlamadı sözüne. Neyse, sinirlenmeyeceğim. Bu görüntüyü bir yerlerden hatırlıyor musunuz? Rpm/Radar reklam ajansına ait olan ve Mayıs 2005'te yayınlanmaya başlayan Selpak havlu reklamı, bence son birkaç yıl içerisinde ekranlara düşen en başarılı reklamlardan biri. "Only you" sözleri eşliğinde, reklam kahramanımızın yaptığı sakarlıklar, bu sakarlıkların sunuş biçimi çok eğlenceli ve etkileyici.

Eğer üzerinde bir çift laf etmemi istediğiniz reklam ya da program varsa, bana elif@ps2dergisi.com adresinden ulaşabilirsiniz. **EA**



Uyurken ne kadar da sevimli görünüyor, değil mi?

PSP Müzik Rehberi
Bu ay PSP'de ne dinleyelim?

The Strokes
LAST NITE (Rough Trade)
Download: www.amazon.com, Free Downloads

Cat Power
THE GREATEST (Matador Records)
Download: www.matadorrecords.com

Babyshambles
WHAT KATIE DID NEXT (Rough Trade)
Online Satış: www.bleep.com

The Go! Team
BOTTLE ROCKET (Memphis Industries)
Online Satış: www.bleep.com

The Drones
SHARK FIN BLUES (ATP Recordings)
Download: www.pitchforkmedia.com/mp3

Test-Icicles
CIRCLE SQUARE TRIANGLE (Domino)
Online Satış: www.bleep.com

Four Tet
A JOY (Domino)
Online Satış: www.bleep.com

Aphex Twin
LAUGHABLE BUTANE BOB (Warp Records)
Online Satış: www.bleep.com

Kinski
HIDING DRUGS (Sub Pop)
Download: www.subpop.com

RÖPORTAJ

CENK & ERDEM'İ YAĞMURDAN KAÇARKEN YAKALADIK.




Rahat!


Hazrol!

Yağmurun kova kova yağdığı bir akşamda buluşuldu, Cenk ve Erdem Beyler ile bir fast-food restoranında, dum dum da dum dum! Karagöz ve Hacivat tarzında bir giriş yapmamın bir sebebi yok, lakin bu beylerin zamanında Karagöz ve Hacivat olmuşlukları var mı? Var. Aralarında büyük bir kilo farkı olsaydı klişe bir benzetme yoluna gidip "İşte Türk Laurel ve Hardy!" diye ucuz bir başlık atardım. Ancak farkettim ki, yaklaşık iki satırdır boş konuşuyorum.

Bu ay dergimize katılıp bizi şenlendiren ikiliyi sizlere daha yakından tanıtmak istedim. Ama sonra orada, onları doğal ortamlarında görünce anladım ki; onlar programlarında da gayet doğallarmış. Yani iki resim arasında yedi fark yok maalesef. Kısacası, siz onları zaten yakından tanıyorsunuz.

Benim bilip sizin bilmediğiniz ufak tefek şeyler olabilir tabii ki. Mesela şu anda üzerinde çalıştıkları bir film projeleri var; filmin senaryosu onlara ait olacak. Ya da Cenk Bey'in bir grubu olduğunu ve hali hazırda albüm hazırlığında olduğunu da bilmiyor olabilirsiniz. Ama işte, bilmedikleriniz bir elin beş parmağını geçmez. "Sağ elimde beş parmak, sol elimde beş parmak, say bak, say bak..." diyor ve konuyu o günkü diyaloglardan bir alıntı yaparak kapatmak istiyorum:

Fırat: Şu son sayfa sizin, istediğinizi yazarsınız artık.

Cenk Bey: Tamam, biz onu hallederiz.

Erdem Bey: Bizonu nereden bulacağız Cenk Bey?

EA



PSP'DE DUVAR KAĞIDI

GELİN, DUVAR KAĞIDINIZI DEĞİŞTİRELİM.

Hayatınız kötüye mi gidiyor? Depresyonda mısınız? Çözüm: Bilgisayarınızdaki herhangi bir resmi PSP'de duvar kağıdı olarak kullanın. Bu yöntem psikiyatristler tarafından halen tartışılsa da, günümüzde yaygın olarak kullanılıyor. Adımları dikkatle uygulayın, MSN'deki "gülen adam" kadar mutlu olun.



1 İşe Microsoft'un Photo Editor programını açarak başlıyoruz. "File" menüsünden "Open"ı seçtikten sonra kullanmak istediğimiz resmi buluyoruz. PSP ekranından daha büyük ölçülerde bir resim kullanırsak daha kaliteli bir duvar kağıdı yaratabiliriz. Daha sonra bu resmi, PSP ekranına uygun bir boyuta indireceğiz.



2 "Select"i seçip resmimizi açtıktan sonra, imleci kullanarak PSP ekranına benzer bir dikdörtgen çiziyoruz. Boyutun PSP ekranıyla birebir olup olmaması önemli değil; bunu daha sonra düzeltebiliriz.



3 Bu dikdörtgen ile, resmin duvar kağıdı yapmak istediğimiz bölgesini seçiyoruz.



4 Bölgeyi seçtikten sonra "Edit" menüsünden "Copy" seçeneğiyle resmi kopyalıyoruz ve yine "Edit" menüsünden "Paste as new image" ile seçtiğimiz kısmı yeni bir dosya olarak açıyoruz.

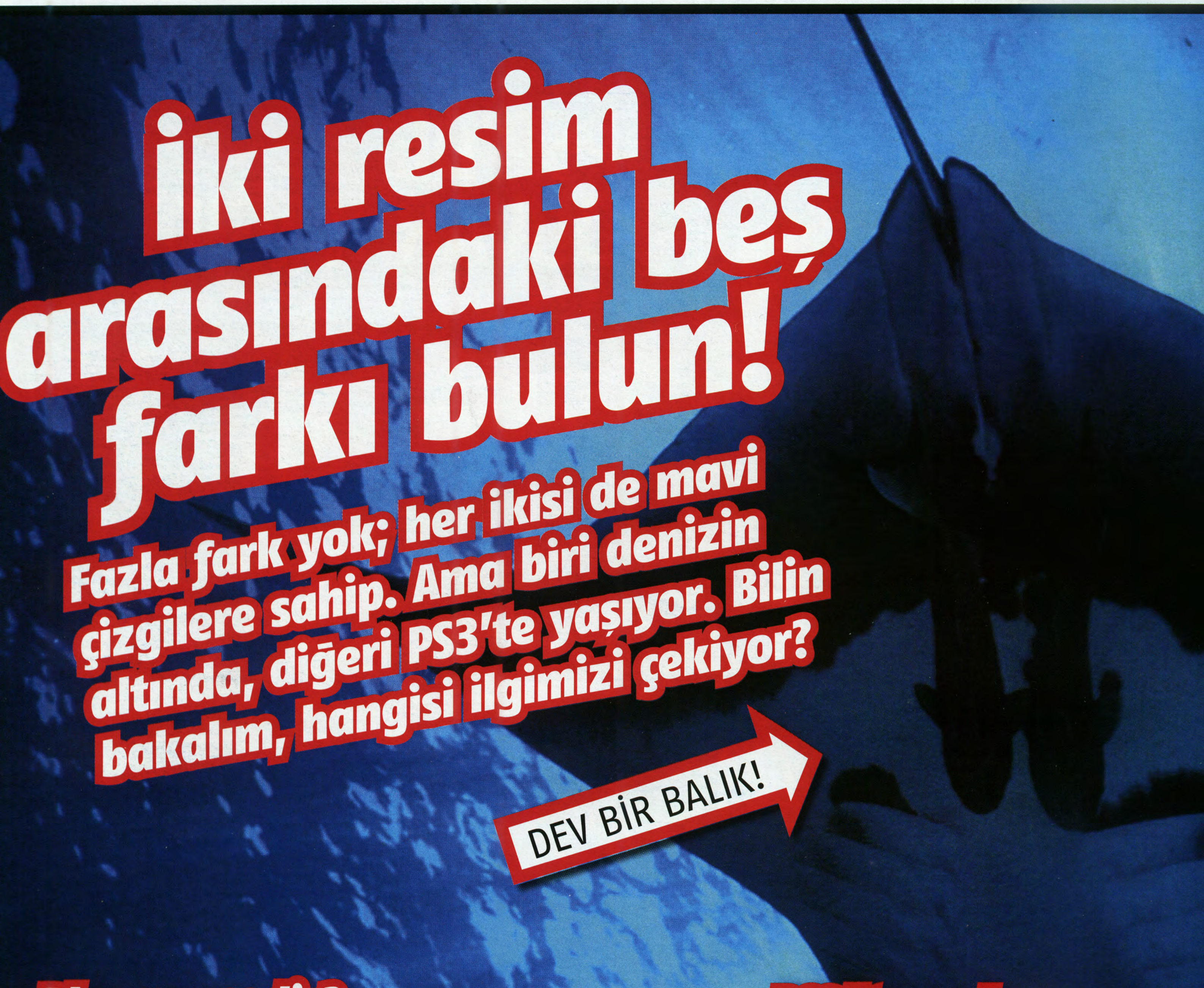


5 Geldik son aşamaya. "Image" menüsünden "Resize"ı seçiyoruz. Bu kutudan resmin boyutunu değiştireceğiz. PSP ekranının genişliği 480, yüksekliği ise 272 pikseldir. Bu rakamları girdiğimizde duvar kağıdımız hazır hale gelecektir. Yapmamız gereken son şey, resmi kaydetmek ve PSP'ye aktarmak. Bu işlemden sonra PSP'nin "Photo" menüsünden resmi buluyoruz. X ile resme tıkladıktan sonra Üçgen ile fotoğraf özelliklerine giriyor ve "View mode"dan "Set as wallpaper"ı seçiyoruz. Artık duvar kağıdımız hazır.



İki resim arasındaki beş farkı bulun!

Fazla fark yok; her ikisi de mavi çizgilere sahip. Ama biri denizin altında, diğeri PS3'te yaşıyor. Bilin bakalım, hangisi ilgimizi çekiyor?



Blu-ray nedir?

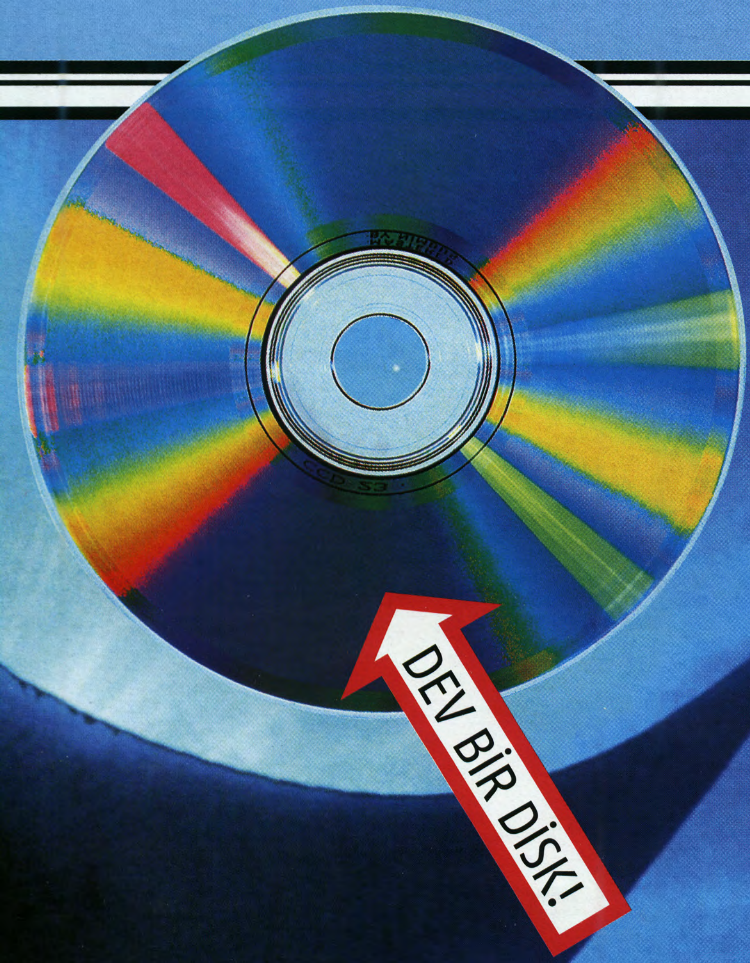
PS3 ve high-definition (HD) film gibi geleceğin eğlence anlayışını belirleyecek olan mecralar, DVD kapasitesinin üstünde, çok daha fazla disk alanına ihtiyaç duyacak. Bunu dikkate alan Sony, Panasonic ve Philips gibi dev üreticiler, -yakında eksikliğini hissedeceğimiz- yüksek disk kapasitesine sahip yeni formatlar yaratmak için birbirleriyle yarışıyorlar. Bu yarışın şu anki lideri ise Sony, Blu-ray (diğer sayfadaki "Hollywood savaşları" kutusuna bir bakın). CD ve DVD'leri okumak için kullanılan kırmızı renkli lazerden farklı olarak, Blu-ray lazerinin rengi mavi, ve bu mavi lazer çok daha küçük bir alana odaklanabiliyor. Blu-ray de adını lazerin renginden alıyor.

Bizi neden ilgilendiriyor?

PlayStation 3, hem oyunlar, hem de HD filmler için Blu-ray teknolojisini kullanacak. Eğer eğlence anlayışınızı her şeyiyle değiştirmek istiyorsanız, sizin de bu mavi canavarla kaynaşmanız şart. Yakın gelecekte Blu-ray'in DVD'nin yerini alması bekleniyor, aynı DVD'nin VHS'nin yerini aldığı gibi.

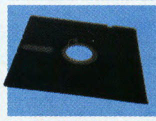
PS3'te neden Blu-ray kullanılacak?

Bunun asıl sebebi, PS3 oyunlarının yüksek çözünürlükteki grafikleri, videoları ve geçiş ekranları. Blu-ray teknolojisinin ardındaki en önemli gücün Sony olduğunu düşünecek olursak, PS3 ile birlikte, birkaç yıl içerisinde evinizdeki DVD'lerin Blu-ray ile yer değiştireceğini söyleyebiliriz. Sony'nin patronu Howard Stringer, Blu-ray'in -başlangıçta- bir eklenti olarak, 300-400 dolar civarı bir fiyatla piyasaya sürüleceğini açıkladı. Tek başına kullanılacak olan bir Blu-ray'in tahmini fiyatı ise 1000 dolar civarında. Fakat paranız iki durumda da boşa gitmiş olmayacak, çünkü Blu-ray, orijinal formatı dışında DVD ve hatta CD de okuyabilecek. Böylece PS3'ünüzde PS2 ve PSone oyunlarını da oynayabileceksiniz.



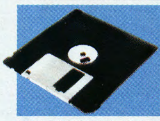
Bir Blu-ray diskine neler sığar?

Özetle; çok fazla şey. Yeni HD teknolojisinin kullanıldığı filmler için gereken alan, bir DVD'nin alabileceğinden daha fazla. Bir Blu-ray diski, bir DVD'den neredeyse beş kat daha fazla bilgi saklayabiliyor. Aşağıda, Blu-ray'in son 20 yılın popüler veri depolama üniteleri ile karşılaştırması yer alıyor (sırasıyla; saat, dakika, saniye ve milisaniye*).



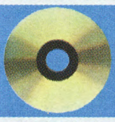
5.25" Floppy Disk, 366Kb

SÜRE 00:00:00:06



3.5" Floppy Disk, 1.44Mb

SÜRE 00:00:00:20



CD-ROM, 650Mb

SÜRE 00:03:00:00



DVD, 4.7Gb (En fazla 8.5Gb)

SÜRE 00:23:00:00



HD-DVD, 15Gb (En fazla 30Gb)

SÜRE 00:73:00:00



Blu-ray Disk, 25Gb (En fazla 200Gb)

SÜRE 01:31:00:00



HVD Holographic Versatile Disk, 1Tb

SÜRE 83:00:00:00

*HD videoların bir saniyesi 3.5Mb olarak hesaplanmıştır.

Blu-ray korsanlarına karşı ne yapılacak?

Şu sıralarda gündemi meşgul eden önemli konulardan biri de bu. Korsanla mücadele etmek için üç farklı yol öneriliyor. Bu yollardan en çok tartışılanı BD+ oldu; BD+, oyun yapımcılarının ve film stüdyolarının, cihazları online bir sistem ile kontrol ederek kullanılan diskin korsan olup olmadığını test etme imkanı sunuyor. Sony bu sistemi kullanmayacağını açıklayan ilk firma oldu.

Ne zaman satın alabiliriz?

Blu-ray'li PS3'ler, yıl sonuna doğru mağazalarda bulunacak. Fakat "0 kadar bekleyemem." diyorsanız, Blu-ray'le tanışmak için PS3'ü beklemek zorunda değilsiniz. HD formatındaki filmler için hazırlanan ilk Blu-ray film diskleri, ilk Blu-ray player'ları ile birlikte bahar aylarında piyasaya çıkacak. Aslında Sony, Japon'ya da Blu-ray player'ları piyasaya sürdü bile. Fakat fiyatları el yakıyor. Buna rağmen satın almak isteyenler, 2500 Dolar civarında bir ödeme yapmak zorunda kalacaklar.

Hollywood savaşları

Hollywood'un Blu-ray'in başarısı üzerindeki etkisi ne olacak?

Sony, Apple ve Philips gibi firmalar Blu-ray teknolojisinin arkasında dururken, NEC ve Toshiba gibi firmalar ise HD-DVD adında bir alternatif yaratma çabasındalar. Blu-ray'le aynı lazer teknolojisi kullanılıyor olsa da, HD-DVD'nin, tek yüzlü diskte 15, çift yüzlü diskte ise 30 GB'lık kapasiteye yaklaşması pek mümkün görünmüyor. Bu noktada bizi asıl ilgilendiren ise formatlar arasındaki farklar ve uyumsuzluk sorunları. 80'li yıllarda, VHS ve Betamax'ın hüküm sürdüğü dönemde bu savaşın bir benzerini yaşamıştık. Savaşın galibi daha çok desteklenen ve tercih edilen olacak, ama Hollywood Stüdyoları net bir karar vermiş değiller. Fakat taraflardan biri olan Sony'nin PS3 kozunu oynayacağı ve yeterli satışa ulaşırsa pazarda Blu-ray'in baskın olacağını da unutmamak gerek. Bu durumda Hollywood da karar vermekte zorlanmaz.





MÜEBBET MUHABBET

DÜNYAMIZ YOK OLMASIN, YETKİLİLER UYUMASIN!

Yazı yazmakla geçen koskoca bir 20 dakika sonunda, dopdolu bir içerik hazırladık sizler için.

"İki Un Çuvalı" adlı tek perdelik oyunda akraba benzerliklerinden oyunlardaki benzerliğe betimsel bir geçiş yapıyoruz.

"Oyun Karşılaştırmacasınlerisi" ya da ona benzer bir isme sahip bölümümüzde ise Need for Speed Most Wanted'ın aslında World Snooker Championship 2005 adlı oyuna ne kadar benzediğinin altını çiziyoruz.

Derginin geri kalan kısmında da yine biribirinden güzel yazılar var. Ama ben ilk sayfaya yazdığım için onları henüz okumadım. Okumaya ilk sayfadan başlanır değil mi?

Haydi miniklerim siz çayınızı, kahvenizi doldurun; ben de dergimin geri kalanını okuyayım, hatalar varsa düzelteyim, tashih yapayım filan...

İKİ UN ÇUVALI



- Cenk Bey siz mi geldiniz?
- Hayır Erdem Bey, bu gelen ben değilim.
- Kim öyleyse?
- Babam.
- Aaaa! Ne kadar da size benziyor.
- Evet babam biraz bana benzer Erdem Bey!
- Annenize de benziyor ama.
- Daha çok bana benzemektedir.
- Ben de siz geldiniz diye sevinmiştim.
- Niye Erdem Bey?
- PS2 dergisine ilk yazımızı yazarken yanımda olursunuz diye düşünmüştüm.
- Hmmm! O halde tamam Erdem Bey, sizi biraz gandurdum.
- Ne gibi?
- Gelen benim Erdem Bey. Babam falan değil yani. Konuşmamdan da mı anlamıyorsunuz? Bezelye beyinli sefil insan.
- Hah! Şimdi anladım Cenk Bey. Bu sizsiniz. Zira, babanız bana bu şekilde hitap etmez diye düşünüyorum.
- Tebrik ederim Erdem Bey.
- Sizi gördüğüme çok sevindim Cenk Bey. Haydi yazımızı yazmaya başlayalım.
- Amaaan fıs Erdem Bey!
- Haklısınız yazmamak en iyisi. İyi ki gelmişsiniz Cenk Bey. Yoksa az daha yazımızı yazmaya başlayacaktık.
- Erdem Bey siz deli misiniz?
- Kim? Ben mi?
- Yok babanız!
- Yoooo!

PSP OYUN KARŞILAŞTIRMASILARISINDANLERİ

Sevgili okurlar, değerli yavru kurtlar ve saygıdeğer sivil savunma ekipleri! Bu yazımızda sizlere PSP adlı zımbırdasyonda oynadığımız iki oyunu karşılaştıracağız: Need for Speed Most Wanted ve World Snooker Championship.

Not: Her iki oyun da UMD (Uzun Menzilli Damacana) adlı zamazingonun, PSP zımbırdasyonuna şlaks biçiminde eklenmesiyle oynanabiliyor.



İLK BAKIŞ



NfS Most Wanted adlı oyunda pek çok arabanın bulunduğu daha ilk saniyelerde dikkatimizi çekti. Buna mukabil World Snooker Championship adlı oyunda tek bir arabanın bile olmaması bizi hayal kırıklığına uğrattı. Bu oyunda ortada üzeri renkli toplarla dolu bir masa var. Elleri sopalı iki azılı adam bu masanın başındalar. Ancak biri otururken öbürü ayağa kalkıyor. Bir süre sonra bu kez ayaktaki oturuyor oturan kalkıyor filan. İlk bakışta amacımız pek anlaşılmasa da sanki ikisini de ayakta tutmaya çalışmalıymışız gibi görünüyor.

AMAN TANRIM O DA NE?!

NfS oyununun araba yarışı olduğunu anlamamız fazla uzun sürmüyor. Zira, oyunda biri bize ait olmak üzere pekçok araba var ve X tuşuna basınca bizim arabamız da tıpkı diğerleri gibi ilerliyor. Gerçekten inanılmaz bir olay. Yön tuşlarıyla arabamızı istediğimiz yöne götürebilme özelliğinin de unutulmamış olması oyunun başarısını gözler önüne seriyor. Ancak yön tuşlarıyla, gaz ve fren tuşlarının iki ayrı elimiz tarafından idare edilmesi, oyunun en büyük dezavantajı. İnsan; hangisi neydi, bir türlü anlayamıyor. Çok zor bir oyun bu. Acayip saçma.

World Snooker Championship oyununda ise ortadaki masa ve üzerindeki toplar hep var. Ayaktaki adam arada bir elindeki zopaynan beyaz topa vurarak rakibine gözdağı vermeye çalışıyor. Ancak biz günlerce oynamamıza rağmen, adamın elindeki zopayı hasmının beynine ekletmeyi başaramadık. Ayrıca oyunun hiçbir yerinde ne bir arabaya, ne de bir yola rastladık. İnsan, "Bu ne biçim yarış oyunu?" demekten kendini alamıyor. Masalar, toplar tamam; ama nereye kadar? Ben böyle saçma bir oyun hayatımda görmedim.



SONUÇ

NfS, araba yarışı oynamak isteyen dostlarımızın beğenebileceği bir oyun. Ancak içerisinde renkli toplar, eli sopalı katiller olmaması bakımından biraz itici. Sakın oynamayın.

WSC ise aksiyon seviyesi çok düşük bir oyun. Kavga çıktı çıkacak diye oynuyorsunuz ama sadece toplar birbirlerine vuruyor. Üstelik motor sesi, çarpışma, patinaj falan hak getire. Hatta araba bile yok. Bence bu oyunu oynamayın ve oynatmayın.

Sonuç olarak, yapımcılar bir araya gelip bu iki oyunu birleştirmeyi başarabilirlerse, ortaya harika bir oyun çıkabilir. Örneğin; iki araba bir masanın etrafında hızla ve drift yaparaktan dönerken elleri sopalı, insanlıktan nasibini almamış meymenetsiz caniler, arabanın camından dışarı sarkarak hem toplara hem de birbirlerine vurmaya çalışırlarsa mmmmm, mmmmhhh, pek leziz ... oyunun birleştirilmesi için dergimiz ... başlatmıştır. Bilginize

RetroFili

Amacımız; kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.

Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz lütfen sitemizi ziyaret edin.

retrofili.com

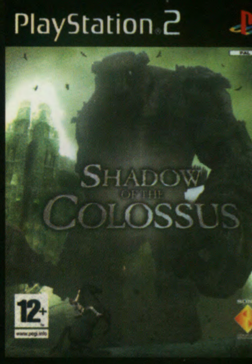






ICO'nun yaratıcıları size hayatınızın en büyük macerasını sunuyor. Göreviniz şu; çok uzak topraklarda, yanınızdaki atınız haricinde yalnız başınıza, elinizde sadece bir kılıç ve yayla, her biri dağ büyüklüğünde olan devasa yaratıkların üstesinden gelmek. Başarısız olursanız, umutlarınız ve hayalleriniz de sonsuza dek yok olacak. Bu meydan okumayı kabul edecek kadar cesur musunuz?

www.shadowofthecolossus.com



ARAL
aral.com.tr